MAGIUS
Multiple Assignable Game Interface for Universal System
[富士見汎用システム]
使徒、撃滅！
MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集
泥士朗/深海工房
It's the real World you wished
おめでとう
葛城三佐!!
昇進祝賀パーティー開催のお知らせ
参加者は
日向まで
富士見文庫

ISBN4-8291-4344-4

C0176 ¥620E

定価：本体620円（税別）

ひとつのルールで無限の可能性……それが

シンクロテスト中に現れた使徒反応。原因調査のため、三人まとめて監視する事になり、ミサトの家で同居を始めたシンジ・レイ・アスカ。彼らに何が起きたのか？　使徒の脅威が三人に迫る！「決戦！第3新東京市」を「使徒接近！」に対応させた、追加ルールとサンプルリプレイを加えて、パワーアップしたリプレイ集。

富士見ドラゴンブック

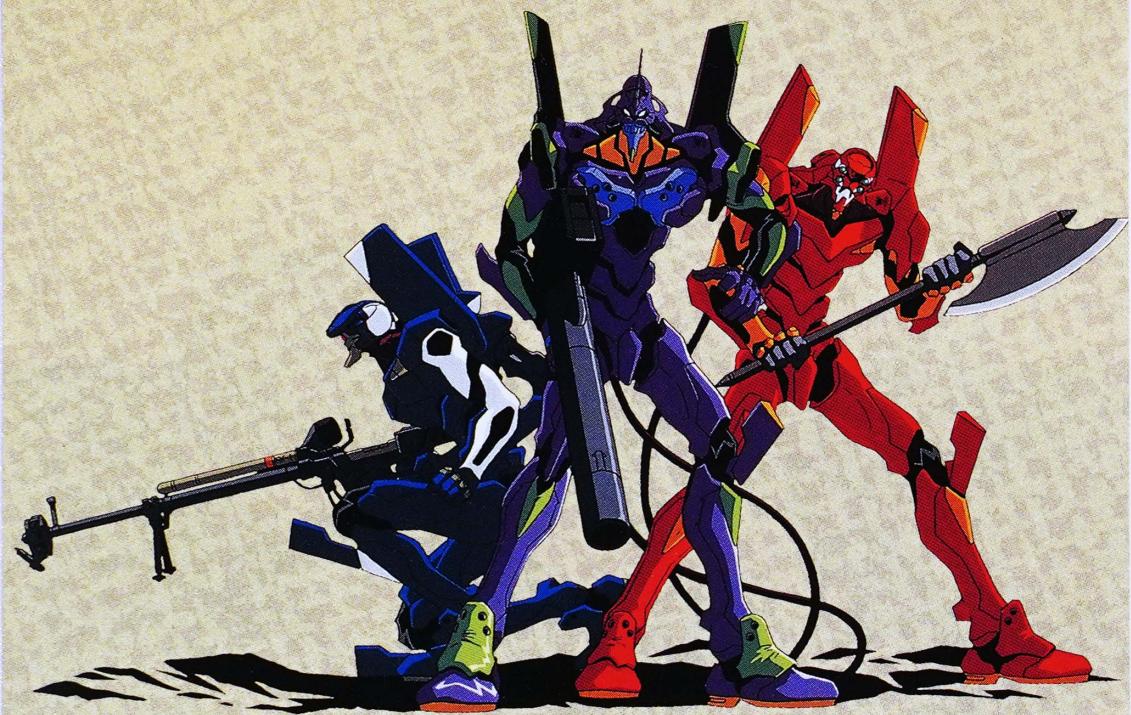
使徒、撃滅!

MAGIUS新世紀 エヴァンゲリオンRPG
リプレイ集

泥士朗/深海工房

富士見文庫

NEON GENESIS

EVANGELION

使徒、撃滅!

「ミサトさん…
何かしました…？」
「…ちょっちね…」

ある日の放課後…

つかの間の休息…
「何してんのよ、バカシンジ!!」
「え!? イヤ…あははは…」
「すー、」

使徒、撃滅！

—MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集—

泥士朗／深海工房

13-26
富士見文庫

口絵原画　平田智浩
増尾昭一
仕上げ　永井留美子
本文イラスト　針玉ヒロキ

もくじ

使徒、撃滅！

——MAGIUS
新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集——

●はじめに

　この本は「新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧ」のリプレイ集です。小説でもシナリオ集でもありませんので、お間違えのないよーに。

んで、ご承知のこととは思いますが……この場合のリプレイ集とは、テーブルトークＲＰＧでプレイした内容を文章に書き起こしたもののこと。さらに説明するならば、テーブルトークＲＰＧとは会話で進行するＲＰＧのことです。

　この説明でも何が何だか分からん、という人は試しにちょろっと中を読んでみてください。シンジ、レイ、アスカなど、それぞれのキャラクターに一人のプレイヤーがつき、プレイヤーがキャラクターになりきって物語を進めていっているのがわかるはずです。

　このように、一人が一キャラクターを操(あやつ)って物語を作り上げるのがテーブルトークＲＰＧ。そしてそれをこの本の文章のようにまとめたのがリプレイなのです。

　この本では「新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧ　決戦！　第3新東京市」と「新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧII・使徒接近！」の二つのルールを使用。「決戦！　第3新東京市」

はエヴァと使徒との戦いをメインに、「使徒接近！」はシンジたちキャラクターの行動をメインに作られたシステムです。ただし、このリプレイは読みやすくするため、ルール部分を可能な限り削（けず）って仕上げてあります。二つのゲームを知らないという人にも理解できるようにはしてあるつもりですが……

んで、も一つご承知の事と思いますが、エヴァンゲリオンとは……

……さすがにこちらは解説いらないか（笑）アニメファンの枠を超え、社会現象にまで広がった近年稀にみる大ヒット作品です。あくまでＴＶ版（とその続きの映画）をオリジナルとし、漫画やゲームなどへと展開されたエヴァ世界。その本も、その展開された一つの形といえるでしょう。

なお、ＴＶ版を収録したＬＤやＶＴＲはキングレコードから、漫画やフィルムコミックは角川書店から、この本で使われたルールブックやＴＶ版シナリオ集は富士見書房からそれぞれ出ています。

第一章 欲望と結末と

西暦二〇〇〇年。南極で起こった謎の大爆発は人類に多大なる被害を与えた。後に『セカンドインパクト』と呼ばれる史上最大の災厄である。

……それから一五年。

生き残った人類は過酷な環境を生き抜き、再び文明を再興しようとしていた。だが、復興する文明を破壊しようとする意志が姿を現す。

謎の単独兵器体・『使徒』。

その使徒に対抗するため、人類は決戦兵器・エヴァンゲリオンを作りあげた……

GM「と、まぁ……エヴァについてはわざわざ説明するまでもないでしょ。ゲームについては今渡したルールのとおりね」

プレイヤーA「ふむふむ。第3新東京市にやってくる使徒を撃退するってのが主なゲーム内容ね」

GM「大雑把に言えばそう。ゲームはミサトたちNERVキャラクターを使う『NERVモード』と、シンジたちエヴァ搭乗者をメインに使う『エヴァモード』に分かれている。使徒を二体倒せばゲーム終了だ」

プレイヤーB「んー……行動できる内容が全部決まってるのね」
GM「うん。会話部分は別だけどね」
　MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGでは、キャラクターのとれる行動をある程度しぼりこんである。
　これは、エヴァのように「世界観が奥深くて謎がいっぱい」の作品では、実際にキャラクターをプレイしようとしても「何をしていいのか分からなくなる」ためだ。
　そのため、キャラクターのとれる行動をしぼって「何ができるのか」を明確にした。
　ただし、TRPGの醍醐味「トーク」部分には一切規制がない。キャラクターとして会話する分には、いくら会話しても構わないというわけだ。
GM「では、キャラクターを選んでくれ。最初はNERVモードだから葛城ミサト、冬月コウゾウ、赤木リツコ、伊吹マヤの四人から選ぶべし」
プレイヤーB「碇司令や加持を差し置いて、伊吹二尉がPCとは……やるわね（笑）」
GM「碇司令は絶対権力者だし、加持は裏がいろいろあるからね。PCには不向きってこ

とで……選んだ？」
全員「選びましたぁ」
GM「選んだら、あとはキャラクターになりきってね。最初は『キャラクター状態パート』から」

●キャラクター状態パート

NERVモードは「キャラクター状態パート」「使徒出現パート」「出撃パート」に分かれている。
キャラクター状態パートとは、ゲーム開始時にキャラクターがどのような状態にあるかを決めるパートで……表を一回振るだけで終了である。
大層に分けてあるが、実に簡単なものだ。

GM「では、表を振っとくれ」
マヤ「通常勤務中でーす」
冬月「わしも、通常勤務だ」

リツコ「私は実験中ね」
ミサト「あたしも通常勤務……と」
GM「では、キャラクター状態パートはおしまい。次は使徒出現パートだ」
マヤ「も、もうこのパート、終わりなんですか？」
GM「終わりなんです。では、次は『使徒出現パート』」

●使徒出現パート

　使徒出現パートとは、「使徒が出現するまで」をプレイするパートだ。
　GMはプレイヤーに分からないようにダイスを振って、使徒がいつ出現するかを決める。そして、プレイヤーは使徒が出現する前に迎撃準備を整えておくのだ。

GM「では、ここからが本当のゲームスタートと言ってもいいな。座ってる順に行動していって、一周したら1ターン。ちなみにNERVモードでの1ターンは四時間だから」
ミサト「てーことは……あたし、副司令、マヤ、リツコの順ね」
マヤ「NERVモードが四時間だとしたら……使徒との戦闘になるエヴァモードはどれく

らいなんですか？」
GM「それは1ターン一〇秒。さて、こちらはここでこっそりダイスを振って……」
マヤ「声にだしてます、声に（笑）」
リツコ「全然こっそりでも何でもないわね」
GM「プレイヤーに結果が分からなければ良いのだ。（使徒は8ターン目に出現か）……では、話し合って行動決めてちょーだい」

NERVキャラクターのとった行動は、NERV本部の防衛能力や探査能力、またはエヴァの装備や搭乗者のシンクロ・レベルなどに影響する。
これらはどれも、キャラクター個人ではなく組織に関わる全体的なものばかり。各自てんでバラバラに好きなことをやっていては、とても使徒を迎撃することなど不可能である。

冬月「あー、GM。碇は今、何をしているんだ？」
GM「委員会に呼ばれてることにでもしておこう。その後は視察にいくので、三日は帰ってこないということで」

マヤ「じゃあ、最高責任者は副司令ですね。指揮をお願いします」
冬月「ふーむ、まいったな。このゲーム、初めてなのだが……」
リツコ「お言葉ですが副司令。このメンバーは全員、今日が初プレイです（笑）」
冬月「ううむ、ならしかたない」
ミサト「とりあえず……我々の選択肢としては、使徒の早期発見に関わる『探査能力』、UN（国連軍）の援軍をすみやかに要請する『援軍手配』、第３新東京市そのものの防衛能力をあげる『迎撃能力』。以上の三項目を向上させる作戦が適しています」
冬月「なるほど」
ミサト「自分としては、使徒の早期発見に関わる『探査能力』の向上を重点的に……」
リツコ「異議あり」
冬月「何だね、赤木」
リツコ「葛城三佐の意見ももっともですが、使徒に対して有効なのはエヴァです。私はエヴァの装備充実と、搭乗者の精神状態向上こそ優先事項であると思います」
冬月「ふむ。どう思う、葛城？」
ミサト「確かに、エヴァの装備も大事ですが……その行動は、使徒を発見してからでも遅

くはないと思います」
冬月「うーむ……伊吹は、どう思うね？」
マヤ「作戦そのものとしては、葛城三佐の意見が正しいと思います……ただ」
冬月「ただ？」
マヤ「問題は、自分と赤木先輩の技能が『探査能力』の向上に向いていない点です。自分も、先輩も、それに関わる『指揮』の技能が低いですから。装備などに関わる『科学技術』ならそれなりにあるのですけれど」

かなり堅苦しいが、このように会話して全体の方針は決まっていく。
それにしても彼女ら……最初のプレイということもあってか、ルール部分をかなり確認するかのようにかいつまんで会話している。自分自身、ルールを確認しなおしているという意味もあるのだろうが、ＧＭとしてもわざわざ解説を入れなくていいので非常にラクだ。
冬月「分かった。なら、わしと葛城がＮＥＲＶの総合能力アップ。赤木と伊吹がエヴァの装備、およびパイロットの精神状態の向上を担当するという形でどうだ？」

ミサト「異議なし」
リツコ「私も、ありません」
マヤ「あの……副司令」
冬月「何だね？」
マヤ「途中で、シンジ君とコミュニケーションとってもいいでしょうか？」
ミサト「何ですってぇ!?」

「コミュニケーションをとる」とは、その相手との「相性」を向上させる行動である。
つまり、対象人物と仲良くなれる行動なのだ。

ミサト「マヤ……あんたシンジ君狙いだったの？」
マヤ「えぇ、そーですよ。当然じゃないですか」
ミサト「実は……あたしもそう」
マヤ「えー、ダメですよ。シンジ君はあたしにください」
ミサト「うーん……難しいところねぇ」

リツコ「ちょっと、あたしもシンジ君狙いなんだけれど」
マヤ「えっ、先輩まで」

後半にPCとなるシンジたちエヴァ搭乗キャラクター……実はこの段階では、誰がどのキャラクターをプレイするのか決まっていない。これらのキャラクターは後程、やりたい者同士で取り合い判定をして決めるのだ。
このとき判定の基準となるのが「相性」。つまり、やりたいキャラクターがいるプレイヤーは相性を上げておく必要がある。
全選択肢中、唯一エゴむき出しの行動であるかもしれない……

ミサト「……うーん、これは」
マヤ「どうします？　ここで話し合って……」
ミサト「それが無難かな」
リツコ「いえ、勝負しましょ」
ミサト・マヤ「え？」

リツコ「だって、ルールに『相性でキャラクターを取り合う』とあるんですもの。と、いうことは……相性を上げあって、競争していいということだわ」
ミサト「そうね。それが一番すっきりしてるわ」
マヤ「自分も、かまいませんよ」
リツコ「なら、怨みっこナシ。正々堂々の取り合いで決着つけましょ」
冬月「おい……おまえら」
ミサト「と、ゆーワケですので。副司令、後はよろしくお願いします」
冬月「いや、そうでなくてだな」
マヤ「まさか、副司令もシンジ君狙いとか」
冬月「違うが、一人では限界が……」
ミサト「だーいじょうぶ。ゲームは多少不利なくらいが面白いんですから」
冬月「ううむ、それもそうか」
ＧＭ「納得してどうする（笑）」
　かくしてせっかく会議した内容がカケラも役に立たず、「女の戦い」が始まった。

以下、その模様を抜粋してお届けしよう。

まずはマヤ。NERVにて……

マヤ「あら、シンジ君。実験終わったの？」
シンジ（GM）「……え、ええ」
マヤ「そぉ、偶然ねぇ。あたしも今休憩中なのよ。一緒にラウンジでお茶でも飲まない？」
シンジ「え、でも……」
マヤ「心配しなくても大丈夫。あたしがおごってあげるから」
シンジ「あ、ちょっと伊吹さん。ボクまで行くとは……」
マヤ「まぁまぁ。いいからいいから」

さらにリツコは学校まででばって……

リツコ「ハイ、シンジ君」

シンジ「あ、リツコさん……どうしたんです、学校にまで？」
リツコ「いえ、ちょっと出勤がてら寄ってみたのよ」
シンジ「出勤がてら……って、ＮＥＲＶと学校は随分離れてる気が」
リツコ「細かいこと考えないの。それより、栄養バランスは良好？　今日はお弁当を持ってきたんだけど……」
シンジ「お弁当？」
リツコ「ＮＥＲＶの専属栄養士に計算させた完璧な栄養食よ。味の方はまぁ……二の次になってるけど」

　そしてミサトは自宅で待ちかまえ……

シンジ「……ただいま」
ミサト「おっ帰りなさい、シンジ君。さぁ、今日はカラオケに繰り出すわよっ！」
シンジ「カラオケって、明日も学校が……」
ミサト「そんな遅くまでは歌わないから安心なさい。さぁ、行くわよっ！」

シンジ「そんな……ちょっとミサトさん、そんな強引な……」
ミサト「さぁー、行くわよっ！」

……等々。
本編のエヴァとは縁遠いシチュエーションが次々と展開されていく。
その間、一人NERVの能力向上に尽力していた冬月に哀愁が漂っていた。
そして、使徒の出現するターンがやってくる。

GM「では、これで7ターン目終わり」
ミサト「ふっふっふ、シンちゃんとの相性が10まで上がったわよ」
リツコ「元々の相性が高いからでしょ」
マヤ「上昇率なら負けてませんよ。あたしは今、9ですから。そのうち追いつきます」
冬月「おまえら、相性を上げるのはいいが……シンジの精神がたるみまくってるぞ」
コミュニケーションをとると、精神がリラックスして戦闘に不向きの精神状態になる。

ミサト「あら、ホント。これじゃシンクロ率伸(の)びないわねぇ」
冬月「ホント、じゃない。おまえら本当にＮＥＲＶのスタッフだったら、今ごろ懲戒免職(ちょうかい)ものだ」
リツコ「しかし、今ここで女の戦いをやめるワケには」
マヤ「勝負は始まったばかりですしね」
ＧＭ「始まったばかりの勝負ももう終わりだ。パターン青の物体がＮＥＲＶのセンサーに引っかかったぞ」
冬月「むぅ、使徒か！」
ＧＭ「そのとおり。それではここでＮＥＲＶモードの最後、『出撃パート』に移行だ」

●出撃パート

出撃パートとは、「使徒が出現してから、第3新東京市に到着するまで」をプレイするパート。
使徒が第3新東京市からどれくらいの距離(きょり)に現れたかを判定し、使徒が到着する前にエ

ヴァの出撃準備などをすませなくてはならない。

冬月「むぅ、困（こま）った」

ミサト「本当に、困ったわね」

マヤ「出撃パートには、コミュニケーションの選択肢（せんたくし）がないですからね」

リツコ「使徒が現れてからは、悠長（ゆうちょう）にコミュニケーションをとってられないということでしょ」

冬月「そうじゃないっ。わしが困ったと言ってるのは、NERVの能力が低いからだ！」

マヤ「あ、そっちでしたか」

冬月「……そっちでしたかじゃないだろう」

ミサト「あたしは、そっちのことで困ったって言ったのよ。うん」

冬月「（かみ締（し）めるように）それはありがとう。碇シンジとの相性ナンバー1・葛城ミサト君」

ミサト「はは……やだなぁ副司令ったら、うつむいちゃって。ホラ、使徒が現れたんですから対処（たいしょ）に全力を注（そそ）ぎましょう」

リツコ「ええ、そうね」
マヤ「打倒・使徒！　ですね」
冬月「……こいつら」
GM「まぁ、嘆（なげ）いていてもしょうがあるまい。現在、ＮＥＲＶの『探査能力』は４。これで使徒がどこに現れたのかをダイス二個で判定しとくれ」
ミサト「この判定も、表（使徒出現表）を振るだけなのね」
GM「分かりやすかろう」
マヤ「振るのは当然、一人でＮＥＲＶを守ってきた副司令ですね」
冬月「私は、みんなで守りたかったのだがね」
ミサト「まぁまぁ。もうそれは言いっこナシですよ」

　言えた立場か。

冬月「出目は６で……合計は10か」
GM「では、第３新東京市に４ターンで到着できるところに使徒出現だ。使徒の外見は…

…人型だが、手長猿のように腕が長い」
リツコ「オリジナルの使徒のようね」
GM「そのとおり。では次、使徒解析表を振ってみてくれい」
冬月「次は葛城、やりたまえ」
ミサト「あ、あたしですか？　分かりました……えーと、8です」
GM「それではほとんど分からないな。外見から、手や足による肉弾攻撃をするだろう……くらいの情報しか取れない」
リツコ「それじゃ、何も分かっていないのと同じじゃない」
冬月「相性を上げることばかり夢中になって、NERVの能力向上をおざなりにするからこういうことになるのだ！」
ミサト「副司令、過ぎたことを今さら言ってもしかたありません」
マヤ「そうです。大事なのは未来。これからどうするかということだと思います」
冬月「偉そうに言うな、偉そうに」
GM「では、順番に行動を進めていこう。最初はミサトだ」
ミサト「もちろん、シンジ君を呼び出すわ」

冬月「それより先に、援軍手配か迎撃(げいげき)能力を上げておいた方がよくないかね？」
ミサト「いいえ、使徒にはエヴァでもって当たるべし。エヴァ搭乗者を呼ぶのが一番です」
冬月「むむ、そうかもしれんな」
ミサト「と、いうわけで……シンジ君、使徒が出現したわ。急いでNERVに来て」
シンジ（GM）「分かりました、ミサトさん。綾波(あやなみ)とアスカは？」
ミサト「これからすぐに呼ぶわ」
GM「じゃ、シンジは次のターンにやってくる。次、マヤ」
マヤ「では、初号機の発進準備を進めます」
GM「おまえら、シンジ関連ばっかしやな」
マヤ「そりゃ、主人公ですもの（笑）」
GM「では冬月」
冬月「しかたない。ファーストチルドレン……綾波を呼ぶぞ。綾波、使徒が来た」
綾波（GM）「……了解(りょうかい)。そちらに向かいます」
リツコ「副司令はレイ狙(ねら)いでしたの？」

冬月「うむ」
ＧＭ「次はリツコ」
リツコ「では、アスカはあたしが呼ぶわ。アスカ、使徒よ。至急こちらへ向かって」
アスカ（ＧＭ）「ＯＫ、すぐ行くわ」
ＧＭ「では、使徒はあと３ターンで到着するところまで迫ってきた。さて、シンジ・レイ・アスカのエヴァ三人組の到着だ！」
ミサト「よっしゃ」
ＧＭ「では、キャラの取り合いを始めよう。シンジやりたい人ーっ」
ミサト・マヤ「はーいっ！」
ＧＭ「あれ、リツコは？」
リツコ「ミサトとシンジ君の相性が10。マヤとは９。あたしは８。確率低いもの、素直にアスカを狙うわ」
ミサト「えー、勝負しないの？」
リツコ「しないわ。赤木リツコは確率に生きる女ですもの」
ＧＭ「じゃ、冬月がレイ狙いとして……リツコはアスカ狙い？」

リツコ「そういうことになるわね」
GM「じゃ、レイとアスカはすぐ決定。キャラシート渡すから、冬月とリツコ返して」
レイ「じゃ、今からレイでいいのね」
GM「そう、今からレイ」
レイ「……了解」
ミサト「ああっ、いきなし喋(しゃべ)り口調(くちょう)が暗いっ」
マヤ「いいんですよ、レイなんだから」
アスカ「じゃ、あたしは元気良くいけばいいのねっ！」
ミサト「うんうん、アスカっぽい」
レイ「……馬鹿(ばか)みたいなところが、特に」
アスカ「ボソボソっとした口調で言われると、ハラ立つわねぇ」
マヤ「まぁまぁ。それがレイの喋り方じゃないの」
アスカ「あたし、何だか急に優等生が嫌(きら)いなワケ分かった気がするわ（笑）」
GM「では、ミサトとマヤでシンジの取り合いだ。相性にダイス二個足して一発勝負っ」
マヤ「18っ！」

ミサト「16っ！」
GM「はい、決定。じゃあマヤのキャラシート、返してね」
シンジ「はーい」
ミサト「……ううっ、負けた。こーなったらあたしの分も頑張んのよ！」
シンジ「うん、頑張るよ」
GM「では、行動してもらおう。……とは言っても、今行動できるのはNERVキャラのみ。つまりエヴァ搭乗者キャラは使徒が到着してエヴァモードになるまで行動できなくなるのだ」
ミサト「うそっ、てーことは動けるのはあたし一人ってこと!?」
GM「そーなるね。他の三人はNERVキャラクターを返しちゃったし」
アスカ「弐号機の発進準備、よろしくっ」
レイ「零号機も、お願い」
ミサト「えっと……あたし一人ってことは、弐号機と零号機の準備で2ターンかかるってことでしょ。使徒は3ターンで来るから……」
GM「何もできないねぇ（笑）」

ミサト「国連軍よっ、国連軍に連絡してＮ２爆雷をっ!!」
ＧＭ「確かにＮ２爆雷を使えば時間が稼げる。しかし、Ｎ２爆雷の要請は『援軍手配』で14以上を出さなくてはいけない。『援軍手配』は現在２しかないから、６ゾロのみの成功だね」
レイ「だから……最初に上げておけばよかったのに」
ミサト「ボソボソっとした声で言うなっ（笑）」
ＧＭ「自業自得である」
ミサト「……そうね、自業自得よね。なら、プログレッシブ・ナイフ一本で出撃するのも自業自得だわっ、うん！」
アスカ「ちょっとまってよ、ナイフだけで戦えっての!?」
ミサト「おだまり。ＮＥＲＶの能力を上げなかったことについては、あなたも共犯よ」
アスカ「リツコとしてはそうだけど、アスカとしては無実よぉっ！」
レイ「あたしは、副司令こみで無実よ」
シンジ「過ぎてしまったことはしょうがないよ。エヴァが三機もあるんだし、きっとなんとかなるさ」

ミサト「そうね……そのとおりだわ。さすがシンジ君、男の子ね」
アスカ「はいはい、分かりました。やればいいんでしょ、やれば。手長猿なんてぺぺぺのぺぇぇぇ、よっ！」
ＧＭ「では、残り３ターンのうち２ターンはエヴァの出撃準備に費やされるとして……残り１ターン、ミサトは何をする？」
ミサト「『迎撃能力』を上げるわよ。何もしないよりはちょぴっとマシってね」
レイ「……もっと早く、それに気がついていれば」
ミサト「何か言った!?」
レイ「何でもない」
ＧＭ「では、使徒到着。いよいよエヴァモードだ！」

●戦闘パート

エヴァモードは別名・戦闘パートとも呼ばれる部分。文字どおりエヴァと使徒の「戦闘」を行なうパートで、ゲームのクライマックスシーンとも言える。

アスカ「よっしゃ、いくわよ！」
GM「では、エヴァの起動だ。各自、精神状態を基準に起動表を振って。これでシンクロ・レベルが決まるから」
シンジ「あの……ボクの精神状態、コミュニケーションの乱発で0なんだけど」
GM「だーら自業自得だっての。精神状態がアップする実験を何度もやっときゃよかったんだ」
レイ「……無駄だったと思うわ」
ミサト「まぁ、三人がかりで下げまくってりゃねぇ（笑）」
シンジ「……シンクロ・レベル2です。なんとか通常です」
　シンクロ・レベルとは搭乗者とエヴァのシンクロ率を表わしたレベルで、これが高いほどエヴァの能力が上がる。ただし、高すぎると暴走の恐れがあるので要注意だ。
レイ「零号機、起動。……シンクロ・レベルは2」
アスカ「はっ、みんな大したことないわね。エヴァンゲリオン弐号機、起動終了！　シン

クロ・レベルは3よ！」
GM「おぉ、ナイス・シンクロ」
アスカ「そりゃあもぉ。甘えんぼうのシンちゃんとは違いますもの」
シンジ「どういう意味だよ？」
アスカ「そのまんまの意味よ。何さ、一人だけお茶おごってもらったりカラオケ連れていってもらっちゃったりしてさ」
シンジ「あ……あれはミサトさんたちが勝手に」
ミサト「はいはい、お喋（しゃべ）りはそこまで。来るわよ！」

戦闘は、ヘクスという六角形のマス目を使ったマップの上で行なわれる。ごく初歩の戦闘シミュレーションゲームという感じだ。

GM「では、戦闘開始だ。使徒はＮＥＲＶ本部を目指（めざ）す。そっちの行動順は……ミサト、シンジ、レイ、アスカの順だな。最初はミサト」
ミサト「とにかく、迎撃（げいげき）能力が低かったら援護（えんご）もできないわ。迎撃能力を上げます」

GM「OK、では残りの三人……このターンは出撃するだけでOKだね」
シンジ・レイ・アスカ「はい」
GM「じゃ、次のターン。使徒はさらにNERV本部に向かう。ミサト」
ミサト「迎撃能力を上げるわ」
GM「OK、ではシンジ」
シンジ「全力で使徒に駆け寄ります」
レイ「零号機、同じく駆け寄ります」
アスカ「ナイフしかないんじゃ、他にどうしようもないじゃない。弐号機も駆け寄るわ」
GM「では……アスカのエヴァが使徒から3マス以内に入ったな。1D＋3のダメージだ」
アスカ「ウソっ、何よそれっ!?」
GM「この使徒の特殊能力・冷気フィールドだ。使徒の周囲3マスのエリアに入った者は、自動的に1D＋3のダメージを毎ターン受ける」

使徒はそれぞれ特殊能力を持っている。これらは探査能力を高めておいたり、国連軍に

ぶつかってもらえば事前に知ることができるのだが……いや、これ以上は言うまい（笑）。

GM「ダメージは……6が出て9」

アスカ「GMのバカーっ、なんで最大値なんか出すのよっ!!」

GM「バカって……わざわざオープンダイスで振ったのに」

アスカ「オープンだろうが最大値出したらおんなじよ。エヴァの装甲で3点引いても、6ダメージくるじゃない!!」

GM「GMに当たられても困るぞ。とにかく、シンクロ・レベルに変化がないかどうか振っとくれ」

シンクロ・レベルは最初に決まった値で固定されるわけではない。ダメージを喰らったり、他のエヴァが倒されたりすると変動する可能性があるのだ。

アスカ「これくらいじゃどうってことないわ。変化なしよ！」

GM「では次のターン」

ミサト「とにかく迎撃能力の強化！」
GM「じゃ、シンジ」
シンジ「えーと、近づくと自動的にダメージを受けるのか。……そうだ、飛び道具があれば」
アスカ「ないわよ！　あるのはナイフだけ」
シンジ「そうか。じゃあ、隣接して、使徒のATフィールドを中和……あ、距離が足りないや」
アスカ「まったく……頼りないわね、シンクロ・レベル2は!!」
レイ「同じく近づきます」
アスカ「しょうがない。近づいて、ATフィールドを展開！　使徒のATフィールドを無効化するわ」
GM「OK。使徒のATフィールドがなくなった。全員、3マス以内にいるからダメージね……5」
アスカ「ふう、助かった」
GM「助かったと思うのは早いぞ。使徒は隣接した弐号機の方へふり向き、腕を振り上げ

ると……」

アスカ「……え？」

ＧＭ「さぁ避けろ。こいつの攻撃は避けやすいかわりに、当たるとでかいぞ」

アスカ「なにさ、そんなヘロヘロパンチ。回避は……でぇぇっ、ほぼ最低っ!!」

ＧＭ「15ダメージっ！」

アスカ「ああっ、ぴったし沈んだぁっ!!」

オペレーター（ＧＭ）「弐号機、沈黙しました！」

ミサト「アスカっ！」

シンジ「アスカっ、大丈夫っ!?」

アスカ「気絶してまーす」

ＧＭ「味方機が倒されたときも、シンクロ・レベルが変わる可能性がある。しかもプラス修正があるので上昇しやすいぞ。表を振ってくれ」

シンジ「……よぉぉおし、シンクロ・レベル２アップ！　よくもアスカをぉぉっ!!」

ミサト「よっしゃ、それでこそ男の子っ！」

アスカ「そうでなきゃ、倒された甲斐がないわよ」

GM「レイは？」
レイ「変化なし」
アスカ「この、冷血女っ！（笑）」
ミサト「まぁまぁ」
GM「ではエヴァたちの番」
シンジ「一撃で決める！　綾波っ!!」
レイ「分かったわ……使徒に隣接、ATフィールド展開！」
GM「OK。使徒のATフィールドは再び無効化された」
シンジ「アスカの仇（かたき）。四倍ダメージのプログレッシブ・ナイフだぁぁぁっっっ!!」

エヴァはシンクロ・レベルの数値と同じ倍数まで、ダメージを上昇させることができる。つまりシンクロ・レベル４なら、四倍までダメージを上げられるのだ。

これは短期決戦を狙（ねら）いたいときなどに有効な戦法で、今回の使徒もこの一撃でＨＰの半分以上を奪（うば）われてしまった。

この後、冷気によるダメージこそ受けたものの使徒の攻撃は空振（からぶ）り。

2ターン後、レイの二倍ダメージ攻撃によって使徒は倒された。

GM「……そして使徒は、零号機のプログレッシブ・ナイフを頭に突き立てたままどうっと倒れる」

シンジ「やったよ、アスカ……天国から見ててくれたかい？」

アスカ「死んでないわよっ！」

シンジ「ごめん」

GM「さて、何はともあれ……こうして一体目の使徒は倒された。キャラクター状態パートに戻（もど）るぞ」

アスカ「へ、一体目？　戻るって？」

GM「最初に言わなかったっけ。このゲームは『使徒を二体倒すまで』をプレイするゲームだって。だから、使徒出現パートからもう一度やるのさ」

アスカ「ちょっと待ってよ。あたしのエヴァ、HP0よっ！」

ミサト「急いで修理するしかないわね」

シンジ「初号機のHPも、6しかないよっ」

レイ「零号機も、3よ」
GM「……人類が滅(ほろ)びる日も、そう遠くないかもしれんな」
アスカ「そんなあぁぁぁあっ！」

■『欲望と結末と』について

初めて雑誌に載ったリプレイがこの作品。

「決戦！　第3新東京市」を持っている人なら「おや？」と感じるかもしれないが……そう、このリプレイのネタはルールブックとダブりまくっている。ハッキリいって、かなり近い内容なのだ。これは、文庫収録分と雑誌掲載分のリプレイを同じシナリオ、同じメンバーで二重録りしたのが原因。当初はこういうふうにリプレイ集にまとまるなんて露ほども思っていなかったために、当日プレイしたなかで一番「わかりやすい」プレイを二回繰り返してもらったのだ。

「それなら二度プレイしなくても、雑誌と文庫で同じリプレイ載せればいーじゃん」

とか言われそうだが、世の中そーはいかないのである。確かにそーすればおいらは楽だが、そーゆーことをするとブーイングしまくる人が世の中いっぱいいる。

「それならそれでいいけど……そのわりには、文庫と似たような失敗繰り返してるな。ひょっとしてこのプレイヤーたち、バカ？」

……などと思ってはいけない。このプレイヤーたちは皆優秀な人たちである。彼らは半分以上わざと、ドジや失敗を「演じて」いるのだ。なんせこの「決戦！　第3新東京市」はシミュレーション色の濃い作品。敵やシチュエーションを厳しくすることでスリルを楽しむことはできるが、それはあくまで「プレイヤー」が味わえる楽しみに限定される。

仮にも商業誌に載せるリプレイで、延々「こっちからこう回りこんで、倍消費をどうとか……」とやるのも味気ない。まぁ、一部のマニアには受けるかもしれないけど。

そこで、「どうせならサンプルリプレイ色を濃くして、こーゆーことをやるとえらい目みるぞ、というプレイをしてくれ」とこっちから頼んだのである。

その結果、やるべきことをほっといて、勝手にドツボにはまっていくこのリプレイが生まれていった。

……そしてこのプレイは、後のリプレイにも大きな影響を及ぼした。

第二章

逆襲のエヴァ

●NERV、敗北

リプレイは、いきなりクライマックスシーンから始まる。
使徒の襲撃を遅らせるため、足止めに使ったN2爆雷により使徒は自己進化。
かえって手ごわくなった使徒になすすべもなく追い込まれていくエヴァ。
最初にソニック・グレイブを片手に、危ない笑い声をあげながら突撃をかけたアスカは一撃で倒された。
それを見たシンジは、せせこましくポジトロン・ライフルの射程ギリギリから使徒を攻撃するが、それは使徒の射程距離ギリギリでもあり蜂の巣にされる。
そして、ただ一人奮闘していたレイも、最後の時を迎えようとしていた……

レイ「パレット・ガンを撃つわ。二倍消費で二連射。一発目、命中力18。二発目、命中力19」
GM「両方とも命中だ」
レイ「なら、8点と10点。あとは残りの行動ポイントで、使徒に接近！」

ミサト「無茶よ、レイ！」
GM「二発喰らっても、使徒はまだ活動を止めようとしない。次はNERV待機のミサトの番」
ミサト「零号機正面にポジトロン・ライフルを出して！　早く!!」
オペレーター（GM）「射出しました！」
マヤ「なんて攻撃力。初号機と弐号機がたった3ターンで倒されるなんて」
冬月「……まずいな」
GM「では、使徒の番だな。使徒の胸にある顔が光って、エネルギー波が2発放たれる。零号機、避けろ」
レイ「命中力は!?」
GM「命中力は……18と19！」
レイ「！　……一発目は回避、二発目は被弾」
GM「では、ダメージ10！」
レイ「う、HP……0以下になりました」
ミサト「レイっ!!」

マヤ「零号機、行動不能！　エヴァンゲリオン、全機活動停止!!」
ミサト「エヴァが……全滅？　何なの、あの使徒は!?」
オペレーター（GM）「使徒に高エネルギー反応！」
ミサト「零号機回収！　急いでっ!!」
オペレーター「零号機、回収！」
GM「零号機が回収されると同時に、使徒から高エネルギー波が照射された。NERV本部に被弾だ」
マヤ「きゃあっ！」
GM「エヴァは三体とも倒された。使徒はNERV本部への攻撃を開始。次からはNERVモードに入る。プレイヤーA、エヴァモードのレイから、NERVモードのリツコにチェンジだ」

●NERVモード

リツコ「ふぅ……まいったわね」
ミサト「リツコ、レイの容態は!?」

リツコ「HPは−3」
GM「HPが0を1下回るごとに、搭乗者(とうじょうしゃ)は四時間の絶対安静(あんせい)を必要とするぞ」
マヤ「すると、一二時間は意識不明ということですか」
GM「ま、そーなるな」
ミサト「するとアスカはHP−5だから……二〇時間も動けないってことね」
冬月「それはかなりのダメージだな」
マヤ「すぐ動けるのは、HPがちょうど0で倒されたシンジ君だけですね」
冬月「搭乗者が動けても、エヴァが動けなくてはどうしようもないぞ。何はともあれ、エヴァの修理を最優先だ」
マヤ「はい。修理可能レベルの損壊(そんかい)だったのが、唯一(ゆいいつ)の救(すく)いですね。フレームまでやられていたらお手上げでした」
冬月「フレームの損壊まではルールにないだろう」
マヤ「いや、気分の問題で（笑）」
リツコ「……とにかく、レイが倒されたときに確信が持てたわ。あの使徒は、エヴァから受けた攻撃をそのまま跳(は)ね返しているのよ」

ミサト「うーん、ありえるわね。銃を乱射した初号機と零号機にはヒットした回数と同じだけビームを撃ち返してきたし、弐号機の三倍消費ソニック・グレイブでは大ダメージで返してきたわ」

リツコ「確実よ。最後のレイの攻撃はチェックしていたもの。やつは受けたダメージと同等の攻撃を仕掛けてくるタイプの使徒よ」

冬月「断定するのは早い。やつがダメージを受けているかどうかも怪しいものだ」

リツコ「確かに。受けたダメージと同じ攻撃をしてくる……ではなくて、攻撃そのものを跳ね返している可能性もありますものね」

マヤ「ええと、記憶があいまいなんですが……初号機と弐号機が使徒に与えたダメージは50を越えていたと思います」

ミサト「最後のレイの攻撃を合わせると60以上いくってことか……確かに、並のタフネスぶりじゃないわね」

リツコ「使徒がダメージを受けていたらって前提だけれどね」

ＧＭ「では、そっから先は行動しながら推理してってもらおっか。まず最初の使徒の攻撃。これでＮＥＲＶは12ダメージを喰らった」

マヤ「うう……」
オペレーター「第三隔壁まで貫通、残りHP88です！」
冬月「これは……グズグズしておれんな」
マヤ「このままでは、8ターン前後で本部が壊滅します」
GM「では、PCの行動だ。最初はリツコの番」
リツコ「エヴァの修理を最優先……何号機を優先します？」
マヤ「あたしと先輩と副司令で一体ずつ受け持つというのは？」
冬月「ふむ……広く浅くか。全機動けるようになるから、それも手だな」
リツコ「では、あたしは零号機を受け持ちます。科学技術で……成功。零号機のHPがダイス1つ分……2、回復しました」
GM「次はマヤ」
マヤ「では、あたしは初号機を……成功。回復は……すみません、1です」
ミサト「泣きたくなるような修理の進み具合ねぇ」
マヤ「も、申し訳ありません」
ミサト「謝る必要ないわ。あたしなんか科学技術が低くて修理の手伝いできないもの」

GM「次、冬月」
冬月「では、わしは弐号機担当か。……修理成功、HP5回復」
マヤ「さすが副司令」
リツコ「さすがですわ。一気に5ポイント」
ミサト「ダイス目でしょーが」
GM「次、ミサト」
ミサト「とにかく、本部を攻撃中の使徒に対して国連軍の出撃を要請するわ。今のままじゃあまりに情報不足よ」
GM「じゃ、国連に連絡を」
ミサト「OK、国連に通信するわ。……アロー、こちらNERV。現在第3新東京市に侵攻している目標に対し、国連軍の迎撃を要請します」
GM「では、NERVの援軍手配能力は8。目標値は14ね」
ミサト「OK、成功よ」
国連軍本部（GM）「こちら国連軍本部、了解」
GM「通信後、しばらくすると爆音が轟いてきた。航空部隊の到着だ」

ミサト「来た来た」
マヤ「また、出前が来たみたいな口調で」
GM「国連軍は一気に使徒に襲いかかり……数瞬後には全滅した（笑）」
リツコ「ふがいないわね」
マヤ「しかたありませんよ。このゲームにおける国連軍は、使徒にダメージを与えられないんですから」
GM「そう。国連軍の役目は使徒を倒すことではなく、情報を得ることなのだ」
ミサト「さーて、いいデータはとれたかな？」
マヤ「葛城さーん……ダシがとれたんじゃないんですから（笑）」
ミサト「似たようなもんよ」
GM「では+4で使徒解析表を振っとくれ」
ミサト「ち……11か、データ6までしか分からないわね」
GM「それでも、最初は外見と見た目からの攻撃方法しか分からなかったんだからたいしたもんだ。データ6までを言うぞ」

データ1：外見／人型・顔は胸にある
データ2：通常攻撃／手などによる肉弾攻撃と思われる
データ3：攻撃能力／命中力：12、ダメージ：2D＋4
データ4：回避力／6
データ5：防御力／ATフィールド：16　前面：5　背面：3
データ6：行動ポイント：2

GM「……ってとこ。頭がないかわりに、胸の真ん中へんに顔がついてる」
冬月「第3の使徒と似た感じだな」
GM「うん。光球は見当たらないけどね」
ミサト「うーん……行動ポイント2か。予想よりも低いわ」
マヤ「これは、特殊能力で何か補ってるんですね」
リツコ「ええ。このデータだけなら、近接戦闘こそ脅威だけど……さして強いとは言えないわ」
ミサト「データ7と8の……特殊能力が知りたいわね。せめて、ヤツにダメージがいって

いるのかどうかだけでも分かれば」
冬月「そうだな。単に生命力の強い使徒なのか、それとも我々の攻撃がまったく徒労に終わっているのかは知りたいところだ」
ミサト「次ターンも、国連軍にぶつかってもらいましょう」
冬月「そうだな」
マヤ「ぶつかって……消えていくだけ。哀れですね、国連軍って」
リツコ「データは有効に使わせてもらうわ」
冬月「うむ。人類のためだ」
GM「おまえら、結構非情ね」
冬月「当然だろう。さもなきゃ、NERVなどやっておれん」
GM「うーむ。ならば、神の意志は容赦なくNERVを襲う……ダメージ10だ」
リツコ「これで、NERVのHPはあと78」
マヤ「修理を急ぎましょう、先輩」
リツコ「えぇ。修理は……成功、4回復。これで零号機のHPは6」
GM「次はマヤ」

マヤ「あたしも成功です。3回復で、初号機のHPは4」
GM「次、冬月」
冬月「わしも成功だ。2回復で、弐号機のHPは7だ」
GM「では、ミサト……国連軍か？」
ミサト「もち……成功。もしもし国連軍、こちらNERV。さっきのあの様はなに!?　もう一度出撃、いいわね！」
国連軍本部「分かってる、こっちだって必死なんだ！」
ミサト「税金もらってるんでしょ、ちゃんとやりなさいよね!!」
国連軍本部「出撃すればいいんだろう、出撃すればっ！」
マヤ「国連さん……何だかかわいそうですね」
GM「国連さんってなんじゃい（笑）」
リツコ「異人さんみたいね」
GM「そして、国連軍が再び出撃して……全滅させられる。ミサト、使徒解析表を」
ミサト「あなたたちの命、無駄にはしないわ。とりゃ……よし、データ6まで分かったわ！」

冬月「さっきと同じだ、さっきと（笑）」
マヤ「国連さん、思いっきり無駄死にですね」
ミサト「おのれ国連軍、ふがいなし！」
GM「おまえのダイス目が悪いんだ、ダイス目が」
ミサト「（ごまかすように）と、とにかく。これでもう一度出撃してもらわなくちゃならなくなったわ！」
マヤ「葛城三佐……それは、あまりにもかわいそうな気が」
ミサト「いーのよ、税金もらってんだから！」
リツコ「ミサト……あたしたちも国際公務員である以上、税金で食べてるんだと思うけど」
ミサト「そう、税金もらっている以上はそれくらい根性よ!!」
マヤ「あたし、何だか公務員やってく自信なくしました（泣）」
GM「さて、使徒の番だな。……お、最大値が出た。16ダメージだ」
マヤ「あぁ。ミサトさんの非道に、神が怒っているんだわ、きっと……」
ミサト「あんたね」

オペレーター「残りHP62。第一〇隔壁までやられました!!」
冬月「こりゃいかん……修理を急ぐぞ!」
マヤ「はいっ」

この後、エヴァの修復は順調に進められ、修理は6ターン目ですべて完了した。
しかし、その後も国連軍のアタックは実らずデータ6までしか解明できない。後半になるとミサトと国連軍も……

ミサト「あーもしもし国連軍? こちらNERV。航空部隊を一丁、大至急ねっ!!」
国連軍本部「はい航空部隊一丁。まいどっ!!」

……と、ほとんどヤケっぱちの口調になる。
幸い、使徒の攻撃も最大値の後はふるわなかったので、NERVは残りHP21の段階でエヴァの出撃準備を終えることができた。
武器は零号機に盾、初号機にパレット・ガン、弐号機にポジトロン・ライフルを装備。

結局……使徒の特殊能力が何だか分からぬまま、エヴァンゲリオンは二度目の出撃をするはめになった。
　マヤのプレイヤーがシンジに、冬月のプレイヤーがアスカに、リツコのプレイヤーがレイに、それぞれキャラクターチェンジ。ミサトは後方支援に残ってエヴァモードへと突入する。

●再び、エヴァモード

ＧＭ「では、エヴァモードだ。順番はレイ、シンジ、アスカ、ミサトの順ね」
アスカ「はあぁ……意識不明の状態から、半日もたたないうちに再戦とは。……きっついわねぇ」
レイ「でも、やらなきゃ」
アスカ「分かってるわよ！」
シンジ「結局、使徒の特殊能力は分からず終いか」
アスカ「仕方ないでしょ。こうなったら当たって砕けろよ！」
シンジ「当たるのはいいけど……砕けるのはイヤだな」

アスカ「あんた男でしょ、グダグダ言わないでよ！」
シンジ「で、でも……」
アスカ「言わないの!!」
シンジ「う……うん」
GM「そこで押し切られてどうする（笑）」
レイ「しかたないわ……碇君だもの」
GM「……取りようによっては誉め言葉とも侮辱ともとれる発言だな」
ミサト「アスカ、シンジ君、いきなり突撃はダメよ。敵の能力が分からないうちは慎重にね」
シンジ「（ほっとしたように）そ、そうですよね。ミサトさん」
アスカ「何よ、ミサトまで弱気になっちゃって！」
ミサト「弱気じゃないわ。作戦よ」
アスカ「はいはい、分かったわよ！」
GM「では、行動を開始しようか。最初はレイの番だ」
レイ「はい。……エヴァンゲリオン零号機、起動！」

GM「では、起動表を振って」
レイ「……シンクロ・レベル2、起動成功。使徒後方の射出口より出撃します！」
GM「OK。次はシンジ」
シンジ「エヴァンゲリオン、初号機起動。……シンクロ・レベルは2。出撃します！」
GM「では、初号機も出撃した。次はアスカだ」
アスカ「エヴァンゲリオン弐号機、起動！　シンクロ・レベルは……ち、通常の2よ。あたしも使徒の後方から出撃するわ」
GM「OK。では、エヴァンゲリオンは三体とも出撃した。本部のミサトはどうする？」
ミサト「どうするもこうするも……第3新東京市による迎撃をするわよ」
シンジ「第3新東京市の迎撃って、どんな効果があるんですか？」
アスカ「NERVの行動シートに書いてあるでしょ」
シンジ「あ、そうか。……ええと『成功すると使徒の行動ポイント−1』か」
GM「敵の行動ポイントを制限して、戦いやすくするという後方支援だ。ただ、この行動はNERVのHPが50以上ないと使えない。んで、NERVのHPはとっくに50を切っている」

ミサト「……う、しまった」
GM「国連軍の攻撃でも同じ効果はあるぞ。ただし、こっちは三回しか使えないけど」
ミサト「なら、それでいくわ。国連軍へ要請。使徒の動きを封じるよう依頼」
GM「OK。なら、NERVの援軍手配で振ってくれ」
ミサト「……成功よ！」
GM「なら、国連の地上部隊の火器一斉に火をふく。使徒の注意がわずかに国連軍に向けられた」
ミサト「ふう」
GM「では、使徒の番だな。使徒は国連軍を黙らせるため、行動ポイントを１使う。……んで、国連軍はたちまち吹っ飛ばされた」
シンジ「ああっ、国連軍の人たちが（笑）」
ミサト「なるほど、だから使徒の行動ポイントが−1されるのね」
GM「エヴァは三体いるから、ダイスでランダムに決めて……使徒は残りの行動ポイントで初号機に１マス近づいた」
シンジ「ど、どうしよう？」

ＧＭ「最初はレイ」
レイ「行動ポイントのかぎり、初号機と弐号機の方に近づくわ。二人とも、私の後ろに退避して！」
アスカ「命令しないでよ！」
シンジ「わ、分かった。次はボクの番だから、全力で綾波に近づく」
アスカ「もー、人の言うことにほいほいと……バカシンジっ!!」
ＧＭ「アスカはどうする？」
アスカ「はいはい。零号機に近づくわよ！　なにか優等生には策があるんでしょ」
ＧＭ「次、ミサト」
ミサト「国連軍はあと二回しか使えないからムダ使いできないわ。今回はパス」
ＧＭ「では……使徒は行動ポイントを使ってジリジリと初号機に近づいている。次はレイ」
レイ「一歩だけ後退するわ。二人とも、早く」
ＧＭ「他の行動は」
レイ「残りポイントは使わない。パス」

GM「ではシンジ」

シンジ「急いで綾波の後ろに……まわりきりました！」

GM「次、アスカ」

アスカ「OK、弐号機もまわりこんだわよ。優等生、これから何をする気なの？」

レイ「次のターンで、あたしが使徒に突っ込んでATフィールドを展開するわ。だから、二人は移動ボーナスを使って背後から移動。使徒に砲撃を加えて、あたしの背後に戻って」

アスカ「それって、あんたが攻撃を全部引き受けるってこと!?」

レイ「そうよ。もし、使徒がダメージを受けているなら……おそらくこれで倒せるわ。GM、いいわね？」

GM「ま、よしとしよう。シミュレーションゲームによくある遮蔽物のルールは、エヴァRPGにはないんだけど、盾という装備の応用ということで。テーブルトークならこれくらいの対応は可能だし必要だな」

ミサト「無茶して……レイらしいわ」

GM「次はミサトの番だけど？」

ミサト「今回もパス。レイの作戦を見とどけてから行動しても遅くないわ」
GM「では、使徒の番だな。一歩エヴァに近づいて……これで零号機が使徒の射程内に入った。撃ってくるぞ」
レイ「(盾をかざすしぐさをする)」
GM「OK、命中力は19……ダメージ11」
レイ「盾の防御点が3だから、HPは残り12」
アスカ「ちょっと、いきなし盾のHP半分近くになってんじゃないのよ!!」
シンジ「まずいよ。作戦を変えよう」
レイ「いいえ、このままいくわ」
アスカ「あんたねぇ」
GM「では、レイの番だ」
レイ「前進して使徒の正面に隣接。ATフィールド展開!」
GM「ATフィールド展開。零号機のATフィールドにより、使徒のATフィールドが侵食・中和された!」
レイ「さぁ、碇君」

GM「次はシンジの番だぞ」
シンジ「う、うん。……右に一歩移動。パレット・ガンを二倍消費で射撃。零号機の背後に戻ります」
GM「命中力は？」
シンジ「19」
GM「命中だ。ダメージを」
シンジ「6、使徒は？」
GM「まだ倒れない。次はアスカだ」
アスカ「左に一歩移動。ポジトロン・ライフルを二倍消費で撃つわ。そしてファーストの後ろに退避！　命中力は15」
GM「命中だ。ダメージを」
アスカ「9！　まだ倒れないの!?」
GM「倒れない。次はミサト」
ミサト「使徒の行動ポイントを減らすわ。国連軍、出撃!!　……成功」
GM「では、国連軍によるセカンド・アタックが敢行(かんこう)された。当然、使徒には何らダメー

ジを与えられない」

ミサト「そんなのは百も承知よ。でも、これで使徒の行動ポイントが1になれば……」

GM「では、使徒の番だ。最初の1ポイントで国連軍は粉砕。そして、胸の顔が光ったかと思うと初号機と弐号機に向かってビームが放たれる……が、その前に零号機が立ちはだかっているので零号機に直進だ」

ミサト「な、行動ポイントが1しか残ってないのに二発撃ってきたの!?」

GM「撃ってきたの。命中力は19と15」

レイ「(盾をかかげるしぐさをする)」

GM「6ダメージと9ダメージ」

アスカ「これは……ますます特殊能力が怪しいわね」

シンジ「綾波、盾のHPは?」

レイ「3よ。あと一回は大丈夫」

アスカ「あと一回はってねぇ」

GM「では、レイの番だ」

レイ「使徒の正面から動かない。もう一度よ」

シンジ「で、でも」
レイ「碇君……もう一度よ」
ミサト「シンジ君、やりなさい」
シンジ「でも」
ミサト「零号機ならまだ大丈夫。……これは命令よ」
シンジ「零号機の陰から一歩出て、二倍消費のパレット・ガンを発射。その後、零号機の背後に戻ります。命中力は17」
GM「命中だ。ダメージは？」
シンジ「9。まだ倒れないの!?」
GM「倒れない。次はアスカ」
アスカ「……零号機の陰から一歩出て、ポジトロン・ライフルを二倍消費で射撃。そのまま使徒に接近！」
ミサト・シンジ「アスカ!?」
アスカ「うっさいわね。一発くらい弐号機だって耐えられるわよ！　命中力は17!!」
GM「命中。ダメージを」

アスカ「14！　どおっ!?」
GM「まだ使徒は倒れない。次、ミサト」
ミサト「国連軍を使えるのはあと一回きり。様子を見るわ」
GM「では、胸の顔が光って零号機と弐号機にビームが撃たれる。命中力は両方とも17」
レイ「(盾をかかげるしぐさをする)」
アスカ「シット、避けそこねた!!」
GM「なら、レイには9ダメージ。アスカには14ダメージだ」
レイ「盾の防御力を引いて6ダメージ。残りHPは3だから、3ダメージ余るわ」
GM「それは零号機に当たるダメージだ」
レイ「なら、エヴァの防御力が3だから、ノーダメージ」
アスカ「こっちは防御力さっぴいても11ダメージ。一気に半分いったわ」
レイ「なんで、後ろにまわらなかったの？」
アスカ「あんたなんかに借りを作りたくないからよ！」
GM「何はともあれ初ダメージ。アスカ、状態変化表を」
アスカ「……よしっ、集中力アップ。シンクロ・レベルが3に上がったわ」

ミサト「レイ、アスカ、下がって！」
アスカ「なんでよ！」
ミサト「すでに理論値では80ダメージ以上を与えているわ。あまりにタフすぎる。……どうやら、今までの攻撃は使徒にダメージを与えていないと考えるべきね」
レイ「零号機、了解(りょうかい)」
アスカ「そうね……弐号機、下がるわ」
シンジ「あの、ボクは？」
ミサト「試(ため)したいことがあるの。初号機はプログレッシブ・ナイフを装備。使徒がATフィールドを再展開するまでに使徒の胸部(きょうぶ)にある顔を攻撃してみて」
シンジ「顔を？」
ミサト「さっきからエヴァの攻撃は、あの顔が光って返されてるのよ。何かあるかもしれないわ」
アスカ「そういえば……気になるわね」
シンジ「分かりました」
ミサト「シンジ君、ダメだったらゴメンね」

ＧＭ「そういう、一部分を狙った攻撃は－6のペナルティがつくぞ」
ミサト「分かってるわ。だから、当たりづらい銃器でなくナイフの攻撃を考えたのよ」
アスカ「やれやれ、気軽に言ってくれるわ。でもミサト、それならあたしがやるわよ！」
ミサト「アスカが？」
アスカ「あたしのシンクロ・レベルは3だから、今なら三倍消費でポジトロン・ライフルをぶっぱなせるわ。シンジのプログレッシブ・ナイフより安全なところから、似たような命中力で攻撃できるもの」
ミサト「そうね……なら、アスカお願い。シンジ君もいったん下がって」
アスカ・シンジ「了解」
ＧＭ「では、話し合いは終わったようだな。レイの番だ」
レイ「全力で使徒から離脱します」
ＧＭ「次、シンジ」
シンジ「同じく離脱します」
ＧＭ「次、アスカ」
アスカ「2マス後退。照準を絞って……いくわよ、三倍消費のポジトロン・ライフル！

−6のペナルティ受けて……13!!」
GM「辛うじて命中！」
アスカ「よっしゃ。ダメージは11！」
GM「すると、地面にある使徒の影の一部が丸くほのかに光る。ちょうど、使徒の顔にあたる部分だ」
アスカ「影!?」
GM「次、ミサト」
ミサト「……パス」
GM「では使徒の番だ。顔が光って弐号機へとビームが伸びる！　攻撃力は13」
アスカ「それくらいなら避けれるわよ！」
GM「では、初号機に一マス近づいて……使徒の番は終わり。レイの番だ」
アスカ「どう見る、ファースト？」
レイ「まだ分からないわ。でも、攻撃するべき個所は二つに絞れたと思う」
シンジ「二つ？」
レイ「胸の顔か、影の丸く光ったところ。この二つ以外だったら……もう、あたしには分

からない」

アスカ「あたしと同じ読みね。スタンダードに正面の顔か、それとも影か？」

シンジ「……影」

アスカ「シンジがディラックの海に取り込まれた使徒の亜流よ。地上に出ている方こそ影で、影に見えたやつが本体だったたっていうアイツ」

シンジ「分かってる」

レイ「あるいは……影まで含めて一つの実体なのかもしれないわね」

GM「で、どうする？」

レイ「このターンで、全機使徒に隣接。次のターンであたしが使徒を抑え込む。碇君と弐号機はそれぞれ胸の顔と影の光球を攻撃」

アスカ「あんたが仕切ってるのが気に食わないけど……いいわ、それでいきましょ」

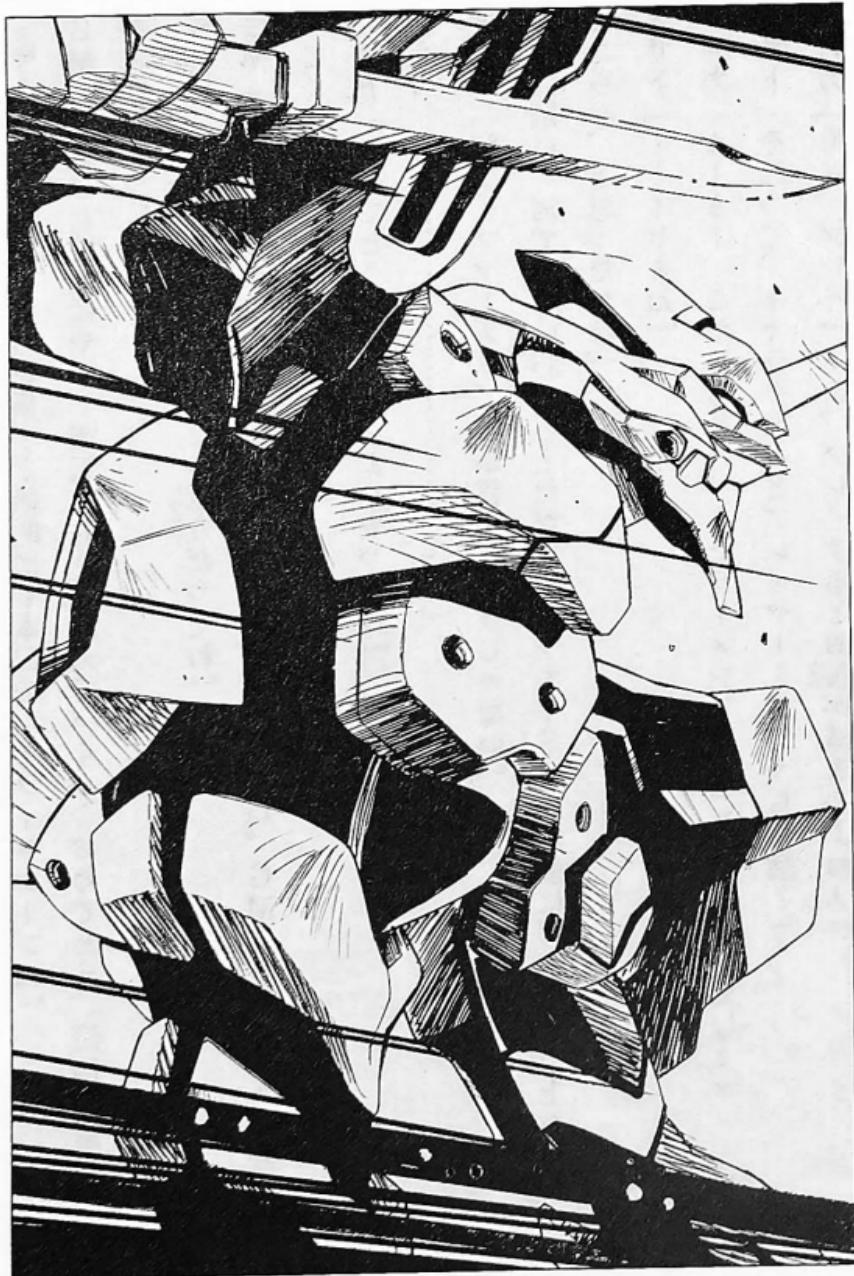
シンジ「じゃあ、ボクが正面の方をやるよ」

アスカ「じゃ、あたしが影ね」

レイ「使徒の動きはなるべく抑えたいわ」

ミサト「それはあたしにまかせなさい」

アスカ「国連軍にまかせろでしょ」
ミサト「いいのよ、あたしが要請してるんだから」
レイ「では、行動を開始するわ。移動して、使徒に隣接」
シンジ「おなじく、使徒に隣接」
アスカ「あたしもっ！」
ミサト「そして、あたしが国連軍に要請……成功！」
GM「すると、国連軍最後の戦力が使徒に襲いかかっていく」
ミサト「死なないでね、国連軍」
アスカ「ミサト……それは無理よ」
GM「では、使徒の行動だ。使徒の攻撃で国連軍は粉砕された」
ミサト「ち、根性なし（笑）」
GM「残り1ポイントで使徒は……ダイスでランダムに決めよう。零号機に攻撃、命中力は18」
レイ「回避！」
GM「では、エヴァたちの番」

レイ「使徒を抑え込む！　命中力は15」
GM「使徒は零号機に組みつかれた。動きが拘束されてすべての回避に－6だ。シンジの番」
シンジ「いくぞ、胸の顔に二倍消費のプログレッシブ・ナイフっ！　命中力は11！」
GM「抑え込まれている使徒は回避力が0になってる。まず避けられないだろうな……当たりだ」
シンジ「ダメージは10っ！」
GM「影の顔に当たる部分が丸く発光する」
アスカ「そこに三倍消費プログレッシブ・ナイフ……命中力13で、いっけえぇぇっっ!!」
GM「手ごたえあり。ダメージは!?」
アスカ「ビンゴね！　1D＋2の三倍で……21点よ!!」
GM「では、零号機に羽交い締めにされた使徒が突如として咆哮をあげる。初号機のプログレッシブ・ナイフを浴びた顔が石膏を砕いたように割れ、中に黒い球体があるのが分かる。次の瞬間、その物体も破裂して使徒は徐々に風化しはじめた……」
シンジ・アスカ「やったぁ！」

ミサト「三体のエヴァの連係……絵的にも本日のハイライトシーンね」
GM「風化した使徒はやがて空気に散り、消えていく……おめでとう、使徒撃退だ！」
アスカ「よっしゃ！」
シンジ「今回の使徒は、なかなか厄介だったね」
GM「まぁ、このゲームは使徒との戦いがメインだからね。GMの裁量でいろんな使徒がでてくるというわけだ」
ミサト「おめでとう、みんな。よくやったわ」
レイ「…………………………」
アスカ「何よ、ファースト。何か言いたそうじゃない」
レイ「別に、何でもないわ。……ただ、エヴァモードに入る前にデータ6以上を解析できてたらな、と思っただけ」
ミサト「……イヤミね」
アスカ「まーまー、こだわらない。またラーメンでもおごってもらいましょ」
ミサト「それって、キャラクターとプレイヤー……どっちの話？」
アスカ「もち、プレイヤーよ。プレイするとお腹が減るのよねぇ」

ミサト「なら割り勘(かん)よ、割り勘っ。あたし、今月ピンチなんだからっ！」

GM「はいはい。それじゃプレイが一段落したとこで、食べにいこうか」

アスカ「さんせーいっ！」

ミサト「割り勘だからねっ！」

■『逆襲のエヴァ』について

『欲望と結末と』のプレイ以降、すっかり「自分たちをいかに追い込むか」というパターンが定着してしまった（笑）。

つまり、プレイヤーがエンターテイメントに目覚めてしまったのである。拳法やボクシングなどの「いかに勝つか」的プレイでなく、プロレスなどの「いかに魅せ、その上で勝つか」的プレイがエヴァの定番となったのだ。

強敵の力をいかに封じ込めて勝つか……というのは、やっている方はともかく見ている方（この場合は読んでいる方か）は味気ない。それよりも、「相手の力を7か8まで引き出して、10の力で勝つ」方が盛り上がる。まさにアントニオ猪木の「風車の理論」。

……なのだが。

調子に乗りすぎて全滅させられてしまってはしょーがない。

かくして、世にも情けない「全滅」シーンからリプレイは始まることとなった。

いやマジに最初はどーしようかと思ったぞ。雑誌掲載用のリプレイで「エヴァはまけま

した。しとはつよかったです。おわり」ではあまりにもたまらない。全滅が決定的になったとたん、やり直そうかと思ったくらいだ。

幸い（?）にして、「決戦！　第３新東京市」ではエヴァの全滅＝ゲームオーバーという図式が成立しないので盛り返すことができたが……

このプレイヤーたち、ちっとも懲りていなかったりなんかする（笑）。

むしろ全滅してからこそが「見せ場じゃあ！」とでもいうように、リカバーを最低限にとどめ、不利な状況をなるべく残したままでプレイを進めていった。

いやホント……感心するわ。

第三章

絆の銃弾

●アスカ、グチる

・今週のトータル運
今週のあなたは波乱含み。会いたくもないアイツと、いきなり出会っちゃいそう。
うろたえないよう、つねに心の準備はしておきましょう。
『教えて！　ラッキースター』より

アスカ「ってゆーのが、今朝の占いの結果だったのよね」
シンジ「うん」
アスカ「……占いなんて、元来信じない方なんだけどさ。ちょっと今日は信じてもいいかなー、なんてね。へへ」
シンジ「そうかなぁ。考えすぎだと思うよ」
アスカ「そうかしら？」
ミサト「そーよ。占いは所詮、占いなんだから」
アスカ「でもね、ここしばらくこの占い当たってるのよ」

冬月「まぁ、占いが当たる当たらないなどどうでもいいじゃないか」
アスカ「……でも」
冬月「我々が論じるべきことは占いの当たり外れではない。『いきなり出現した使徒を、いかにして迎撃するべきか』ではないかな？」
アスカ「……そうね。問題はそれなのよ」

●冬月、状況を説明する

アスカがぐちぐちとこぼしているのは、使徒がゲーム開始直後に出現してしまったためである。
本来なら使徒はゲーム開始からダイス三個分の時間（3～18ターン）で出現するのだが、直前のプレイで大活躍したアスカが……
アスカ「はっ、使徒なんてちょろいちょろい。そうだゲームマスター（GM）、次はダイス一個（1D）で出現させてかまわないわよ！」

と大見得を切ったために、GMが本当に1Dを振ってしまったためなのだ。
かくして……NERVが何の準備もしていない段階で、使徒はいきなり登場した。

アスカ「ああっ、みんなそんな冷たい目であたしを見ないで（笑）」
ミサト「見たくもなるわよ。まさか1ターン目で使徒が出現するとはね」
GM「仕方ないだろう。なんせ1Dだと1から6まで、どれも六分の一の確率で均等に出るんだから。1の目だって、そりゃ出やすいさ」
アスカ「そうそう、そのとおり」
ミサト「反省の色がなぁいっ！」
アスカ「あうーっ、許してミサト」
冬月「まぁ、責任追及はそれくらいにして……まず、状況を整理しようじゃないか」
ミサト「……それもそうね」
冬月「まず最初の一体目。これは14ターン目と、比較的遅い出現であったために我々はかなり準備を整えることができた」
ミサト「ええ」

冬月「だが、このときの戦いで零号機が損壊。レイが一二時間（3ターン）の意識不明状態となる」
ミサト「次の出撃までに回復するか……微妙なところか」
冬月「一体目の使徒が倒された時点で、迎撃態勢も援軍手配も探査能力も0に戻っている。にもかかわらず使徒はすでに出現した。出現位置がどこになるかはまだ決まっていないが、おそらくは八〜一六時間（2〜4ターン）の距離に出現するだろう。と、なると我々にはあまり時間が残されていない」
シンジ「何か……八方ふさがりみたいだ」
冬月「そのとおり。まさに八方ふさがりなのだよ。さて、この状況で我々が為すべきことは何かね？」
ミサト「うーん……時間がないんじゃ、今さらNERV本部の能力上げてもしょうがないわね。エヴァの損壊を修復するのがやっとじゃないかしら」
冬月「妥当なセンだな。初号機と弐号機はさしてダメージを受けていないから、たとえ八時間しか時間がなくても十分修復可能だろう」
シンジ「でも……援護もなし、場合によっては零号機も出撃不能だときついよ。どんな使

徒なのかも分かってないんだし」
アスカ「まぁまぁ。ゲームは不利な方が面白いっていうじゃない」
ミサト「ほおぉ……そーゆーことを言うのはこの口かしら、この口かしらねぇ？」
アスカ「ほめんはは い、ふぁはふぃはふぁふうほはひはいは（訳：ごめんなさい、私が悪うございました）」
GM「これこれ、そんなことをしても現実はかわらんぞ」
ミサト「それもそうね。アスカ、シンジ君、さっさとNERVキャラクターにチェンジして。せめてエヴァだけでも完全な状態に戻すわよ！」
シンジ・アスカ「了解っ！」

MAGIUS・エヴァンゲリオンでは、プレイヤー一人で二人のキャラクターを使うことができる。
NERVキャラクターのミサト・リツコ・マヤ・冬月の中から一人。エヴァ搭乗キャラクターのシンジ・レイ・アスカの中から一人だ。
シンジのプレイヤーはマヤ、アスカのプレイヤーはリツコも担当していた。

●空飛ぶ十字架、襲来

ＧＭ「どうやら方針が決まったみたいだな。それでは全員ＮＥＲＶキャラクターになってプレイ再開だ。順番はマヤ、ミサト、リツコ、冬月の順だけど……その前に『使徒出現表』だ。誰が振ってもいい」

「使徒出現表」とは、使徒がどこに現れたかを判定する表である。
使徒は主に第３新東京市を目指してやってくるので、第３新東京市から遠ければ遠いほど「早期発見できた」とゆーことになる。

ミサト「えーっと、『使徒出現表』はＮＥＲＶの探査能力＋２Ｄよね。今、探査能力いくつかしら？」
マヤ「現在のＮＥＲＶの探査能力は０です。だから２Ｄのみですね」
ＧＭ「11以上出せば、第３新東京市まで二四時間の位置で発見できたことになるぞ」
ミサト「そいつぁ難しいわね」

マヤ「あ、7以上でも一六時間の位置で発見できますよ。一六時間稼げれば、レイが意識不明から回復できます」

冬月「それだ。使徒がどのようなタイプか分からんが、エヴァが三体いるにこしたことはない」

リツコ「じゃあ、マヤかミサトが振って。あたしと副司令は一体目の使徒のときに振ってるから」

ミサト「OK。7以上出せばいいのね」

リツコ「ええ、期待値で十分」

ミサト「おりゃっ！　（コロコロ）……ごめん、6だわ」

GM「んじゃ使徒は、第3新東京市から八時間（2ターン）の位置に出現！」

ミサト「ごめん」

マヤ「仕方ありませんよ」

GM「んでは次は『使徒解析表』だ。振るのはマヤかな？」

「使徒解析表」とは、どれくらい使徒の能力を解析できたかを判定する表である。

相手の能力が分かれば分かるほど、戦いを有利に進められるのは当然のこと。

マヤ「では、振ります」
GM「判定は2Dのみ。ただし、さっきの出現表で-2のペナルティついてるから」
ミサト「ううっ、ごめん」
マヤ「別に謝る必要なんか……（コロコロ）、やりました、11です！」
GM「なんとまぁ。今日は高い目がでるか低い目がでるかの両極端な日だな」
冬月「ペナルティの2を引いて、9だ」
GM「9なら形態と近接戦闘能力あたりが分かるな。データは次のとおりだ」

形態：十字架型
近接戦闘能力：なし
回避力：14

GM「これに加えて、この使徒は結構高い位置を飛行している。つまり、プログレッシ

ブ・ナイフやソニック・グレイブのような手持ち式の武器は届かないってやつだ」
ミサト「投げつけるっていうのは？」
ＧＭ「投げナイフとかか。まぁ、それくらいは認めよう。ただし、一回投げたらその武器はそれまでだぞ」
リツコ「と、いうことは素直（すなお）に銃器を用意した方がいいわね」
冬月「上空にいるそうだが、ＡＴフィールドの中和（ちゅうわ）に支障（ししょう）はないのかね？」
ＧＭ「そこまでの高度はない。あくまでナイフとかが届かないって程度の高さだ」
冬月「なるほど」
マヤ「でも……回避力が異様（いよう）に高いですね。ポジトロン・ライフルやパレット・ガンでは命中させづらいかもしれません」
ミサト「命中率の高いスナイプ・ガンを準備するしかないわね」
リツコ「マヤが高い目を出してくれて助かったわ。回避能力が分からなかったら、お手上げだったかもしれないもの」
マヤ「そんな、偶然（ぐうぜん）ですよ」
ＧＭ「まぁ、確かにダイス目っていうのは偶然なんだけどな」

●地道に下準備

GM「では順番どおりに行動していこう。最初はマヤ」
マヤ「まずはエヴァの修理からですね。各エヴァの状況は？」
GM「零号機が全壊でHP0状態。それに対して初号機と弐号機は両方とも2ダメージしか喰ってない」
マヤ「なら初号機を修理しましょう……（コロコロ）成功です。初号機、完全に修復しました」
冬月「よし、幸先がいいぞ」
GM「次、ミサト」
ミサト「うーん、科学技術技能の低いあたしは、こーゆーときやることないのよね」
リツコ「じゃあ、ダメモトで零号機の修理をしてみたら？　零号機は今回、戦力外になるだろうし。失敗しても痛くないわ」
ミサト「そうね。なら零号機の修理を……（コロコロ）あらラッキー、成功したわ」
GM「どれくらい回復した？」

ミサト「１だけ（笑）」

リツコ「上等よ。０から見たら無限大だわ」

ＧＭ「ＯＫ、なら零号機はＨＰ１になった。次、リツコ」

リツコ「それじゃあたしはスナイプ・ガンの準備をするわ」

ＧＭ「では科学技術で25の目を出しとくれ」

リツコ「（コロコロ）成功よ」

ＧＭ「では冬月」

冬月「では、ワシは弐号機の修理を担当しよう。……（コロコロ）成功、弐号機も全快(ぜんかい)だ」

ＧＭ「では使徒の番。まっすぐ第３新東京市に向かってきて……あと四時間で到着するぞ」

ミサト「うう、早い」

ＧＭ「では最初に戻(もど)ってマヤ」

マヤ「ええと、スナイプ・ガンは初号機と弐号機の二体分あったほうがいいですよね。ではもう一つスナイプ・ガンを……（コロコロ）すみません、準備できませんでした（泣）」

冬月「しかたあるまい。あれの準備は難しいからな」

GM「では、ミサト」

ミサト「じゃ、もう一回零号機の修理でもしてようかしらね……（コロコロ）まぁ、そう何度もうまくいかないか。失敗」

GM「ではリツコ」

リツコ「では、あたしがスナイプ・ガンをもう一丁……（コロコロ）駄目だわ、あたしも失敗」

GM「では、冬月。使徒が来る前の最後の行動だ」

冬月「むぅ、ワシではスナイプ・ガンを準備できんぞ」

リツコ「しかたないわね。こうなったらスナイプ・ガンは一丁であきらめて、盾を準備しましょ」

冬月「盾か、それくらいなら準備できるな」

ミサト「初号機と弐号機のどちらかに盾を持たせて、つっこませるつもりね」

リツコ「ええ。相手がどんな攻撃をしてくるか分からないけど、盾があれば多少は耐えられるでしょ。使徒の攻撃を前衛が受けている間に、スナイプ・ガンを持ったエヴァが攻撃

する」
冬月「なら、それでいこう」
GM「んでは、盾の準備判定を」
冬月「（コロコロ）成功だ」
GM「では、使徒が第3新東京市に着いた。エヴァモードに突入だ！」

●エヴァンゲリオン、発進！

GM「では、戦闘マップに切り替えよう。今日はマップをコピーするヒマがなかったので、文庫のカバー裏をそのままクリアファイルにはさんで使う」
マヤ「あれ、そんなところにマップが付いてたんですか？」
GM「付いてたのだ。知らなかったのか？」
マヤ「全然」
GM「むむ……ま、いい。エヴァモードに入るけど、キャラの取り合いはどーする？」
冬月「今日、ワシは渋い老人で押し通すぞ」
GM「はいはい、そーいやプレイ前にんなこといってたな」

リツコ「あたしはアスカ狙（ねら）いだけど」
マヤ「あたしもシンジ君にチェンジしたいですね」
ミサト「……あたしはバックアップでいいわ。（レイで出撃して）一体目の使徒でやられちゃったのはあたしの責任だし」
ＧＭ「そんなの気にせんでもいいのに」
マヤ「それじゃシンジ君にチェンジしまーす。シンジ君のキャラクターシートください」
リツコ「同じくアスカのも」
ＧＭ「ほれ」
シンジ「では今からシンジです」
アスカ「同じく惣流（そうりゅう）・アスカ・ラングレー、ただ今参上！」
ＧＭ「参上じゃないっつの（笑）」
ミサト「いい、シンジ君、アスカ。最初のターンであたしと副司令が初号機と弐号機の発進準備をするわ。そうしたらすぐ発進してちょうだい。続けてスナイプ・ガンと盾を打ち出すから、それを受けとって行動して」
シンジ「了解（りょうかい）」

アスカ「ディフェンスとスナイパーの分担はどうするの？」
ミサト「銃器の技能は二人ともどっこいね……なら、ＨＰの高い初号機が盾を持って使徒に突撃。ＡＴフィールドを展開して目標のＡＴフィールドを相殺。弐号機は初号機がＡＴフィールドを相殺したら使徒を狙撃」
アスカ「ＯＫ」
シンジ「分かりました」
ＧＭ「そいじゃこのターンはエヴァの発進準備……行動するのはミサトと冬月だけかな？」
アスカ「そうね。エヴァの発進準備が終わらなきゃ、あたしたちやることないから」
ミサト「では。初号機、発進準備……（コロコロ）成功！」
ＧＭ「了解。初号機、発進準備完了！」
冬月「では、ワシの番だな。エヴァンゲリオン弐号機、発進準備……（コロコロ）む、失敗！」
アスカ「こらこら、そこのオヤジ」
ミサト「あ、副司令に向かってなんて口のきき方を」

アスカ「心の中で思っただけよ。重要な場面で失敗しちゃってさ」

冬月「仕方ないだろう。四時間かけられる通常時とは違って、今は1ターン一〇秒のエヴァモードに突入したから判定が厳しいのだ」

ミサト「誰かさんのおかげでゆっくり準備する間がなかったからねぇ」

アスカ「わ、分かったわよぉ。……ったく、過ぎたことをいつまでもうじうじとぉ」

GM「では、使徒の番だな。ふよふよふよ……と、3マスNERV本部に向かって進む」

冬月「移動速度は3……行動ポイントは最低3というわけか」

　行動ポイントとは、1ターンに使徒やエヴァがどれだけ行動できるかを表わす数値だ。1マス動いたり一回攻撃するたびに行動ポイントを1消費する。

　この使徒は3マス移動したので、冬月は最低3ポイントあると推測したのだ。

GM「じゃ、次のターンだ。初号機は発進準備が完了してるから出撃できるけど、どうする?」

シンジ「出ます。後で盾を出してください」

ミサト「分かったわ。でも、使徒の能力が分かるまで無茶(むちゃ)はしないでね」
シンジ「はい。……エヴァンゲリオン初号機、発進します!!」
GM「OK、初号機は地上に出た。シンクロ率は？」
シンジ「シンクロ・レベルは2。まずまず」

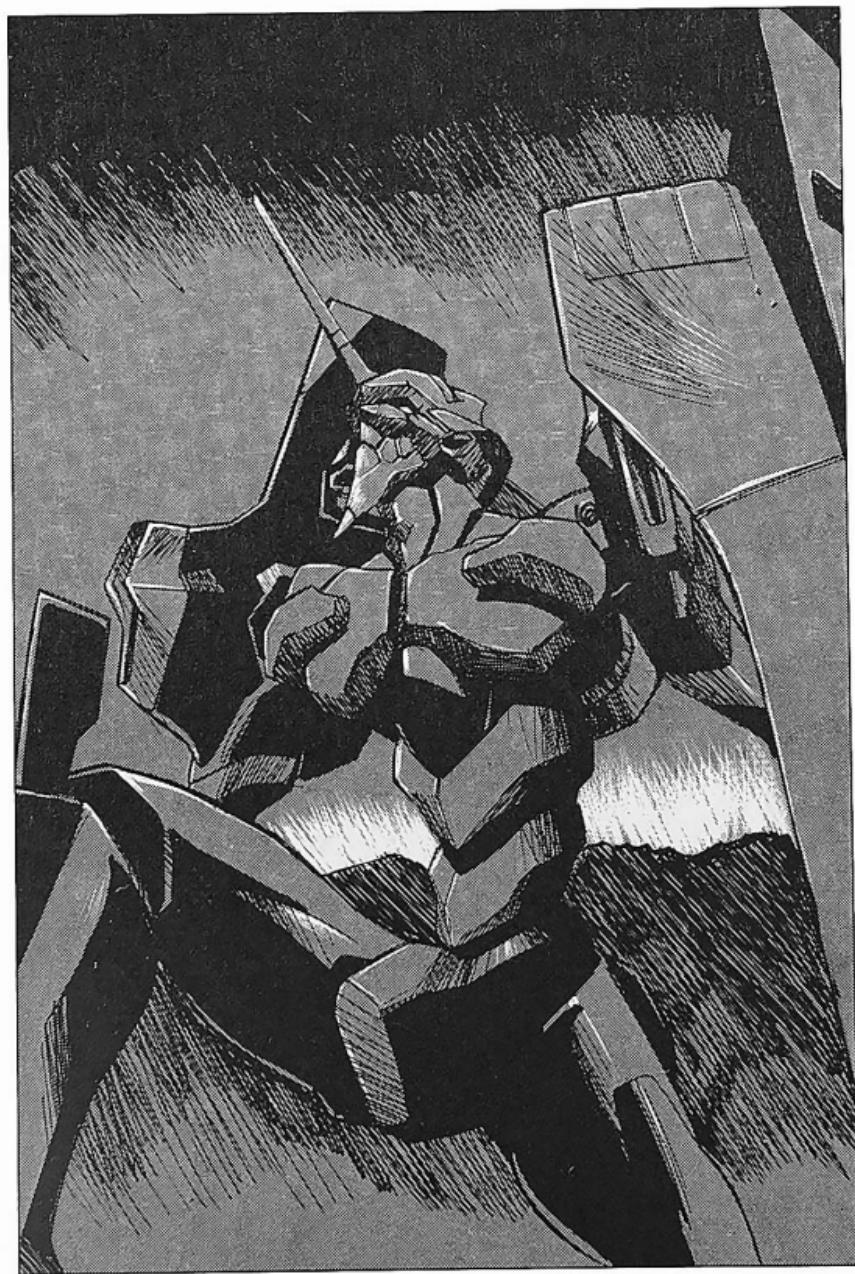
シンクロ・レベルは搭乗者とエヴァとのシンクロ率を表わす数値で、その数値がそのままエヴァの行動ポイントとなる。

GM「次、ミサト」
ミサト「弐号機、発進準備……（コロコロ）成功っ！」
GM「了解。弐号機、発進準備完了！」
アスカ「よぉぉし……エヴァンゲリオン弐号機、初号機の後ろに出るわよ!!」
GM「OK。弐号機は初号機の後ろの射出口(しゃしゅつこう)から出撃した。シンクロ・レベルは？」
アスカ「3よ、バッチリね！」
冬月「次はワシか。盾、射出……（コロコロ）成功！」

GM「場所は？」
冬月「そうだな、初号機のすぐ横だ」
GM「OK」
アスカ「さぁて、前衛頼むわよシンジ！」
シンジ「分かった！」

●シンジとアスカ、惑わされる

GM「では、使徒の番だな。今回も3マスNERV本部に向かう」
ミサト「初号機との距離が4マスにまで縮んだわ」
アスカ「あたしからは6マスね。スナイプ・ガンの有効射程距離は……4か、けっこう短いのね」
GM「シンジの番だぞ」
シンジ「どうしよう？」
ミサト「現状待機でいいわ。こっちから近づいていってむざむざ攻撃されることもないし。向こうが近づいてくれるのを待ちましょ」

シンジ「分かりました。じゃあ、盾を拾ってその場で構えてます」
GM「ミサトの番」
ミサト「スナイプ・ガンの射出……（コロコロ）ごめん、失敗だわ」
アスカ「ちょっと、次のターンにはシンジと使徒が接触すんのよ！」
ミサト「ごめん」
GM「次、アスカ」
アスカ「……ったくもぉ。プログレッシブ・ナイフを用意するわ。もしスナイプ・ガンが間に合わなかったらこれを投げつけてやる。場所は現状維持」
GM「OK。次は冬月」
冬月「ではワシがスナイプ・ガンの射出だな……（コロコロ）成功だ。場所は弐号機のすぐ横」
アスカ「ほっ」
GM「では使徒の番だな。まず2マスNERV本部に近づく」
ミサト「何か仕掛けてくるわよ、気をつけて！」
GM「すると使徒は突然光り輝く。その光が周囲に満ちて……シンジとアスカ、メンタル

で判定だ」
ミサト「精神攻撃!?」
シンジ「それじゃ、盾なんかなんの役にも立たないよ！」
GM「そう、盾はなんの役にも立たない。メンタルを基準に抵抗してくれ、目標値は18」
シンジ「18、高い！」
アスカ「あたしは元が12あるから期待値以下でも……（コロコロ）あーっ、失敗っ!!」
シンジ「ボクは……（コロコロ）失敗」

ここでGMはいきなり賛美歌のCDを取り出して流し始めた。細かい演出というやつである。

アスカ「な……なに!?　賛美歌が頭の中でこだまする！」
シンジ「何か、何か知らない歌が頭の中で！」
GM「ノリの良いやつらだ。（音量を落としつつ）頭の中で響いていた賛美歌は、徐々に小さくなって消えていく。そして、ふと気がつくと空中に浮いてた使徒も消えた」

シンジ「え？」
ミサト「使徒はどこへいったの!?」
GM「あ、いや。ミサトたちにはまだ使徒が見えてる。相変わらず空中に浮かんだままだ」
ミサト「では、改めて……なに、何なの!?」
アスカ「で、あたしからすると使徒は消えたようになってるのね？」
GM「そう。だがふと気がつくと目の前に一体の使徒がいる。不気味な人型の使徒だ」
アスカ「使徒!?」
シンジ「あの……それってまさか、初号機のこと？」
GM「ふふふ、そのとおりだ」
シンジ「やっぱり（笑）」
GM「さて、初号機はどうするかな？」
シンジ「うーん……そりゃあ、使徒が消えたんだから周囲を見回すんだろうな」
GM「すると、いつの間にか背後に新しい使徒が出現していた」
シンジ「なっ!?　……と驚く」

GM「何故かアスカの頭からはシンジの存在が、シンジの頭からはアスカの存在が消えている……さぁ、どうする？」
シンジ「ミサトさん、この使徒はいったい!?」
ミサト「シンジ君、その使徒は……」
GM「（ミサトの声に合わせてボリュームを上げて）NERVとは何故か通信できない。本当はミサトの声が届いているんだけど、今のシンジには認識できてない」
シンジ「なら、戸惑うしか……ないな」
GM「次、ミサト」
ミサト「シンジ君、シンジ君っ!!」
GM「応答はない」
ミサト「く……なら今回はパス」
GM「では、アスカ」
アスカ「使徒との距離は？」
GM「2マス」
アスカ「すでにプログレッシブ・ナイフは構えているわよね……」

ミサト「アスカ、まさか……やめなさいっ！」

アスカ「エヴァの移動ボーナスで使徒に接近！　ATフィールド展開、二倍消費でプログレッシブ・ナイフをたたっ込むわ!!」

倍消費とは、余計に行動ポイントを消費して威力や命中率を上昇させる行動のことだ。二倍消費の場合、行動ポイント2を消費する。

GM「命中率は？」

アスカ「19！」

GM「ではシンジ、背後に現れた使徒は鋭い手で攻撃してきた。命中力は19、回避判定を」

シンジ「……（コロコロ）避けられません!!」

GM「命中か。アスカ、ダメージは？」

アスカ「6の二倍で12！」

GM「ではシンジ、12ダメージだ。あ、でも、初号機は盾を持ってたんだっけ？」

シンジ「はい。盾でダメージが止まりました」
GM「アスカ、目の前の使徒はまだダメージを受けたように見えない」
アスカ「なんて頑丈な使徒なの!!」
ミサト「ったく、厄介な状況になってきたわね」

●強制覚醒～決着

GM「では、冬月の番だ」
冬月「とは言ってもな、この状況でできることなど……待てよ、一つあるか」
ミサト「え、どのような手段が?」
冬月「レイを起こす」
ミサト「無茶です！　まだレイは意識不明で」
冬月「ルール上は可能だぞ」
ミサト「それはそうですが……それは四時間かかる回復を薬物で無理矢理覚醒させるやりかたです。人道上、賛成できかねます」
冬月「人道とやらで使徒が待ってくれるかね？　碇の言いぐさではないが、それでレイが

死ぬわけではないだろう。それとも、他に案があるのか？」
ミサト「案はありませんが、零号機を出撃させても初号機や弐号機と同じ状況に追い込まれるという懸念はあります」
冬月「仕方あるまい。あのまま初号機と弐号機に潰し合いをされるよりはマシだ。GM、レイを起こすぞ」
GM「OK……判定をどうぞ」
冬月「（コロコロ）成功だ」
GM「それでは集中治療室で治療を受けていたレイは無理矢理覚醒させられた。キャリー付のベッドで運ばれてくるぞ。誰がプレイするかね？」
冬月「異論がなければさっきと同様、葛城がプレイすると良いだろう」
ミサト「分かりました、チェンジします」
GM「では、今からレイね」
冬月「レイ、ちょっとまずい事態になった。出られるな？」
レイ「……はい」
GM「では、使徒の番だな。使徒は行動を起こさず、相変わらず空中で光り続けている。

シンジの番だ」

シンジ「盾を持ったままプログレッシブ・ナイフを抜くことはできますか？」

GM「まぁ、装備まではできるとしよう。それを振り回せるかどうかは別問題だが」

シンジ「じゃあ、プログレッシブ・ナイフを構えて……間合いをとるため、使徒から2マス離れます」

GM「お、空中に浮いている使徒のマスと隣接（りんせつ）するぞ」

シンジ「それで行動終了です」

GM「次、ミサ……じゃなくてレイ」

レイ「（苦しそうに）零号機に、搭乗（とうじょう）、します……」

GM「次、アスカ。使徒は後退して間合いをとったぞ」

アスカ「逃がすもんですか。移動ボーナスで使徒に隣接、三倍消費のプログレッシブ・ナイフ!!」

シンジ「アスカ、ボクを殺す気っ!?」

アスカ「何言ってんのバカ、あたしは使徒に攻撃しているのよ！（笑）」

GM「命中は？」

アスカ「20!!」
シンジ「そんなの避(よ)けられるわけないよっ！」
アスカ「7の三倍ダメージで、21ダメージ!!」
シンジ「うわっ、盾(たて)が壊(こわ)れた！」
GM「弐号機の攻撃で、使徒の分厚(ぶあつ)い装甲(そうこう)がはぎ取られたぞ」
アスカ「よぉぉぉっっし!!」
冬月「いかんな……」
GM「次、冬月」
冬月「エヴァンゲリオン零号機、発進準備……（コロコロ）成功だ！」
GM「零号機、発進準備完了！」
冬月「頼(たの)んだぞ、レイ」
GM「次は使徒の番……なんだけど光ったまま変化なし。次、シンジ」
シンジ「ATフィールド展開！　隣接した使徒のATフィールドを中和(ちゅうわ)します!!」
冬月「上手(うま)いぞ、これで上空の使徒のATフィールドも中和されたはずだ」
GM「まぁ……ご都合(つごう)のよーな気がしないでもないが、行動の動機が『間合いをとる』だ

ったのでよしとしよう。上空の使徒のＡＴフィールドも消滅（しょうめつ）した」
冬月「二人に変化は？」
ＧＭ「ない。この光はＡＴフィールドとは無関係のようだ」
冬月「そうか……だが、ＡＴフィールドが取り払われただけでよしとしよう」
シンジ「残りのポイントはプログレッシブ・ナイフでの攻撃にします。命中力は18！」
ＧＭ「アスカ、目の前の使徒がやたら鋭（するど）い触手（しょくしゅ）で攻撃してきたぞ。命中力は18だ」
アスカ「避けたわ！」
ＧＭ「ではレイの番。零号機が出現した場所からわずか2マス先でエヴァ同士がチャンバラをしている」
レイ「出撃するわ……シンクロ・レベルは3」
ＧＭ「ＯＫ。出撃場所は？」
レイ「弐号機が出撃した場所。スナイプ・ガンが落ちてるはず」
ＧＭ「ではアスカ」
アスカ「今度こそとどめよ……三倍消費プログレッシブ・ナイフ、命中力は18！」
シンジ「当たったっ!!」

ＧＭ「ダメージは？」
アスカ「ダメージは……ち、運がいいわね。４の三倍で12ダメージよ」
シンジ「それでもずいぶん大っきいよっ！」
ＧＭ「冬月」
冬月「もはやワシにできることはあるまい。祈るだけだ」
ＧＭ「では、使徒の番だな。零号機が出てきたので、わずかに光がまたたく。レイ、今度は16でメンタル判定しとくれ」
レイ「(コロコロ) 抵抗、したわ」
ＧＭ「ではレイは一瞬目まいがしたが、それだけだった。目の前ではあいかわらず二体のエヴァがチャンバラしてて、そのすぐ後ろには使徒。ではシンジの番だ」
シンジ「ごめん、アスカ……っていってもアスカって分からないんだけど。プログレッシブ・ナイフ二倍消費だ！　命中力は21!!」
アスカ「ちっ、当たった！」
シンジ「ダメージは最大の８。二倍で16だ」
アスカ「ああっ、一気に半分以上。この使徒、強いわ！」

ＧＭ「それじゃレイだ。よく考えてみりゃ、零号機ってＨＰ１しかないんだな。人もエヴァも痛々(いたいた)しい状態だ」
レイ「動ければ、それでいいもの。今回はスナイプ・ガンを拾(ひろ)って、それでおしまい」
ＧＭ「ではアスカ」
アスカ「いい加減(かげん)くたばりなさい！　プログレッシブ・ナイフ三倍消費、命中力は18!!」
シンジ「なんでさっきから避けられないんだよぉぉっ（泣）」
アスカ「最大ダメージのお返しよ！　８の三倍で24ダメージ!!」
シンジ「うわあぁぁっっ!!」
ＧＭ「……初号機、沈黙(ちんもく)しました」
シンジ「うぅ、四〇時間以上意識不明だ」
冬月「そりゃ、相当な重傷だな」
アスカ「やったわ！　と、肩で息してるわ」
ＧＭ「では、使徒の番だ。かすかに光がまたたく。今度はすでにかかっている弐号機だ」
アスカ「な、なに？」
ＧＭ「アスカ、今倒したのと似たような使徒がもう一体現れたぞ」

アスカ「なんですってぇ!? よぉぉぉし、やったろうじゃないの」
冬月「いかん! 零号機は少しでもダメージを喰らったら……」
GM「さて、レイの番だ」
冬月「レイ、いったん弐号機から離れろっ!」
レイ「ダメ。一度離れたら、もうチャンスがないもの」
冬月「しかし」
レイ「今なら、今なら碇君がATフィールドを中和したまま。一発で決めるわ」
GM「むぅ、いい度胸だ」
レイ「行くわ。三倍消費スナイプ・ガン」
冬月「レイ……外しても、一撃で仕留められなくても負けだぞ。分かってるのか?」
レイ「大丈夫。碇君が勝たせてくれる」

そして、一発の銃声が轟いた。

●エピローグ

ＧＭ「かくして……使徒は零号機の一発で粉砕され、人類は救われた」
アスカ「意外にもろかったわねー（笑）」
冬月「まぁ、あれだけのことをしてくれる使徒だ。これで頑丈だったら目もあてられないよ」
シンジ「あのー……ボクはどうなったんでしょう？」
ＧＭ「まぁ、あれだけのケガの後だからね。意識は戻っても、三日は病院のベッドの上ってところか」
シンジ「うーん、やっぱり」
ＧＭ「誰か見舞い行く？」
レイ「……とりあえず意識を失っている間は、いたと思うわ。でも、意識を取り戻したらもういない」
アスカ「あたしは意識を取り戻してから行くわよ」
ミサト「じゃあたしもミサトで行くわ」

アスカ「……ったく、シンジってばほんっっとにだらしないわねー」
シンジ「人をこんな目にあわせておいて、その言い方はないだろ」
アスカ「悪かったと思ってるからこーして見舞いに来てやってるんじゃない。わざわざイチゴまで持ってきてさ！」
シンジ「（ジト目で）とてもそーゆー態度には見えないんだけど」
アスカ「何よ。大体にしてあたしの弐号機だって初号機に傷つけられてるのよ。おあいこだわ」
シンジ「でも、ボクはこうしてベッドで動けない」
アスカ「ま……それはいわゆる実力の差ってやつ。辛いわぁ、才能がありあまっていると」
シンジ「くぐ……アスカは見舞いに来たの？　それともボクをからかいに来たの!?」
アスカ「うふ、両方♡」
シンジ「なんだと……あいてて……」
ミサト「まぁまぁ、二人とも」
アスカ「ったく、ケガ人はおとなしくしてなさいよ」

シンジ「アスカが興奮させてるんじゃないか！」

ミサト「まぁまぁ。それよりシンジ君、この花は誰が持ってきたの？」

シンジ「さぁ……気がついたら置いてあったんだ」

アスカ「何よこれ。ビーカーにちっちゃい花が一本だけ……変なの」

シンジ「うん、変だよね。変だけど……何か、嬉しいんだ」

■『絆の銃弾』について

そして、盛り上げるためのプレイは際限なく追求された。

アスカの「使徒出現を早める」提案がソレ。リプレイでは「1D」となっているが、実際は「二分の1D」。つまり「出目÷2」で使徒を出現させようとアスカが言い出したのだ。なぜ素直にそー書かなかったかというと……大した理由はない、二分の1Dというよりも1Dの方がさらりと書けたため。TRPGをよく知らない読者のことも考えたら、正式ルールにもない二分の1Dの説明はかえって混乱を招くと考えただけだ。

もちろん、そのあとアスカがそれをネタにされていぢめられるのも「お約束」というものである。お約束プレイというものは、オリジナルのファンタジーRPGでやるとつまらん場合が多いのだが、エヴァのように「原作付」のRPGにはなくてはならない存在だと思っている。

それはさておき。

ここまでのコラムで、おいらはプレイヤーによる「盛り上げ」を解説してきたが、実はそんなプレイヤーを相手にまわしてのＧＭも結構ハラハラもんだったりする。
確かにこういうプレイヤー故に、放っておいても面白いプレイをしてくれるのだが……それだとこっちが無能扱いされてしまう。やはり、それなりのネタを用意しなくてはいけない。
最初のプレイはともあれ、以降のプレイではいつも使徒の作成に気をつかっているのだ。単に物理攻撃のみの使徒は味気ないし、かといってサハクイエル（衛星軌道上からメテオアタックを仕掛けてきた使徒）みたいなのをオリジナルで出すのも抵抗がある。
結果、おいらは押し入れの奥から参考文献を引っ張り出して使徒を作成することになるのだが……
その参考文献は今も机の横にある。
参考文献の表紙には「怪獣大図鑑」と書かれていたりなんかする。

第四章

見えざる侵入者

■見えざる侵入者：前編

「識別信号……青？」

マヤが驚く。

いつものシンクロテストでの出来事。

ディスプレイの中にはエヴァの搭乗者である三人の子供たちの姿。

実験の経過は、何も問題なかった。いや、むしろ順調だったといっていい。アスカの数値はあいかわらず高水準を保っていたし、シンジはそれを上回る勢いだ。二人に比べレイの数値が低いのが悩みの種ではあるが、取り立てて急を要する問題でもない。

いつもに比べれば、むしろのんびりしているといっていい実験風景。

だがその実験は、ディスプレイに一瞬映った表示によってに緊迫したものへと移り変わった。

『識別パターン・青』

何の予告も前触れもなく、画面にほんのコンマ何秒かだけ映し出されたメッセージ。

本来ならば表示されるはずのない内容。
「先輩！」
ふり返ったマヤに、リツコも頷いた。
目の錯覚ではない。
「テスト中止、急いであの子たちを引き上げさせて！　徹底的に調査よ!!」

……そして。
「あーっ、もういいかげんにして！」
アスカがキレた。
検査。
検査。
検査。
検査。
検査。
次々と襲いくる検査の嵐に、堪忍袋の緒がブチ切れて成層圏へとすっとんだのだ。

横ではあきらめきった顔のシンジと、こういった検査はすっかり馴れ切っているといったレイが腰かけている。
三人の顔には、疲労の色が浮かんでいた。
経験したことのある人なら分かるかもしれないが、長時間の身体検査は重労働である。アスカならずともヒスの一つも起こしたくなるというものだ。
「まぁまぁ。万が一ってこともあるでしょ」
ミサトがなだめるが、アスカの怒りは収まりそうにない。
「万が一？　あたしに限ってそんなことあるわけないじゃない!!」
ギャイギャイとわめきたてるアスカ。
その後も検査は進み、深夜にまで及ぶ調査が行なわれたが……結局原因は分からなかった。

●深夜の葛城宅

ＧＭ「と、ゆーのが今回の事の起こり」
プレイヤーＡ「なるほど」

プレイヤーB「今回は口頭でなくプリントなのね」
GM「うん。これは今度のエヴァRPGⅡのソロプレイ・プロローグから抜粋（ばっすい）したやつ。まぁ、かなり簡略化（かんりゃくか）されてるけど」
プレイヤーA「あ、これルールブックの内容なんだ」
GM「そぉ。今度はこーゆーソロプレイがあるの。んで今回はそれをマルチプレイでやってしまおうと思って」
プレイヤーA「なるほど。それで、こっちのプリントがマルチプレイのルールってワケね」
GM「そー。まだテストバージョンだから、本になったとき多少は変わっているかもしれないけどね。それに、識別信号・青の正体も文庫とは変えるつもり。文庫の発売の方がこのプレイの最終回より早いはずだから、正体知られてるとやりづらいし」

結局、ルールはこのテストバージョンがそのまま正式ルールとなっている。

プレイヤーA「そね」

プレイヤーC「プレイヤーが三人とゆーことは、今回のPCは……」
プレイヤーA「三バカトリオ！」
GM「何でやねん」
プレイヤーC「目の前にあるキャラクターシートを無視してるね」
プレイヤーA「ああっ、いつのまにかちゃぶ台の上にキャラクターシートが!?」
GM「最初から出てただろう、最初から」
プレイヤーC「えーっと、今回のPCはシンジ、レイ、アスカのエヴァパイロット三人組なんすね」
GM「そー、そのとーり」
プレイヤーA「冬月さんは？」
GM「個人的には出したかったが、今回はいない」
プレイヤーA「横暴だ」
GM「……横暴といわれてもな。とにかく今回はこの三人の中からPCを選んでくれい」
プレイヤーC「ふーん。シンジ、レイ、アスカか……それでプレイヤーも男一人に女二人なワケすか？」

GM「そりは偶然（ぐうぜん）。だから、別に男だからシンジやれとは言わん」
プレイヤーB「じゃ、あたしがシンジげっと」
プレイヤーC「おう、取られた」
シンジ「何よ。シンジやりたかったの？」
プレイヤーC「いや、女言葉（ことば）喋（しゃべ）るのもなんだなーと思っただけ。別にレイでもアスカでも
どっちでも」
プレイヤーA「なら、あたしがレイ取りまっす」
GM「おお、大丈夫（だいじょうぶ）か？」
レイ「どういう意味よ？」
プレイヤーC「いや、だって……」
GM「一番喋るプレイヤーが、一番喋らんキャラを」
レイ「まー、それはそれってヤツね。きっとうまい具合（ぐあい）にバランスとれるわよ」
プレイヤーC「なら、こっちは自動的にアスカだな、と」
GM「じゃあ、各キャラクターが決まったところでプレイ開始。状況（じょうきょう）は……ミサトがレイ
をマンションに連れてきたところ」

アスカ「なんでレイがいるん？」
GM「それはこれから説明する。あ、あと誌面ではすでにキャラクター名で表示されてるころだから、なりきってね」
アスカ「OK、分かったわ」
シンジ「ボクはシンジ、シンジ、シンジ、シンジ、シンジ……」
アスカ「でた。シンジお得意の繰り返し攻撃（笑）」
レイ「（淡々とした口調で）で、どうして私が葛城三佐の家に？」
GM「文庫（二冊目の『使徒接近！』のこと）のプロローグではそこまで説明されてるんだけど……とりあえず、識別信号の正体が不明だからレイもまとめて監視することになったの」
シンジ「えっ、綾波もここに住むの!?」
GM「ぶっちゃけて言えば、そぉ」
アスカ「げぇ〜っ」
GM「なんや、そのげ〜いうのは？」
アスカ「アスカの心境で考えただけよ」

GM「なるほど、そーかもな。んで、とにかくそーゆーわけでレイは連れられてきたワケだ。これから始まる共同生活についてはレイは知っているが、残る二人はまだ知らない。時間はもう深夜。そろそろ日付が変わろうかという時刻」

ミサト（GM）「というわけで、たっだいまぁ。シンちゃんにアスカ、起きてるぅ？」

アスカ「えーと、どうしようかな」

GM「起きてる、起きてないは各自の判断でよろし」

アスカ「いや、そーじゃなくてアスカの対応。『いつのアスカ』なのかによって態度が違うじゃない。このゲーム、いつごろの設定になってるの？」

レイ「アスカがいる以上、八話以降」

シンジ「……劇場版？」

GM「うんにゃ、タイムテーブルはＴＶ版の範囲内。こまかく言うと第拾六話と第拾七話の間くらいがこのゲームの舞台」

　ちなみに第拾六話はディラックの海にシンジが取り込まれてしまう話で、第拾七話がフォースチルドレンの話。つまりこの時点ではトウジが第四の適格者であるという事実はＰ

Cの誰も知らないのである。

アスカ「うーん……すると、最後の平和な時間帯ね。あたしがボロボロになる前で、ファーストがまだ二人目だったとき」

シンジ「何だか、シビアな言い方だね」

レイ「碇君も、すこし自信をつけてきてたころ」

GM「ついでにゆーとアスカとシンジが『夫婦漫才』とか言われたりしてた時期でもある。レイも不明瞭ながらシンジのことが気になっていたみたいだし」

アスカ「そーそー、そんな時期ね」

シンジ「そんなこと言ったって、ラブラブなプレイなんてやらないよ」

GM「誰がそんなと●メモみたいなことせいっていった。プレイはちゃんとエヴァらしく締めは使徒との戦闘。まぁ、日常部分をプレイすることも多いから、多少はコメディになったりスラップスティックになったりはあるかもしれんけど。今回収録分は、ヘタすると日常部分だけでおわっちゃうかもな」

シンジ「……スラップスティック・エヴァンゲリオン」

アスカ「それはそれで見てみたい気が……」
ＧＭ「……で、話を戻そう。とゆーわけでレイが葛城家にやってきた。ミサトが土間にいて、その後ろにはレイがぼーっと立っている」
レイ「ぼーっと……」
ＧＭ「あ、いや……ぼーっというのは変か」
アスカ「まぁ、いつもの鉄面皮で立っているワケね」
ＧＭ「そーそー。で、シンジとアスカは起きているのかな？」
シンジ「あ、起きてます。多分」
アスカ「あたしは寝かけだったことにしよう。それでミサトの声で起きたのよ」
ＧＭ「そいつぁ、機嫌の悪そうなシチュエーションだな」
アスカ「（ニヤリと笑って）もちろん、思いっきり悪いわよ」
シンジ「あ、ボクはあまり悪くないから……おかえり、ミサトさん。あれ、綾波？」
レイ「……………………」
シンジ「ミサトさん、どうして綾波がこんな時間に？」
ミサト「んー、ちょっちワケありでね。シンジ君、アスカは起きてるかしら？」

シンジ「さぁ。さっき寝るって言って部屋に戻ったけど」
アスカ「起きてるわよ。正確には話し声が聞こえてきて起こされたって感じだけど」
ミサト「それは悪かったわね」
アスカ「で、ファーストがどうしたって？　何かワケありとかどーとか聞こえたけど」
ミサト「うん。今日のテストであんたたちの誰かに使徒反応が出ちゃったでしょ」
アスカ「あんなの誤動作よ」
ミサト「いや、んなにキッパリと言われても困るんだけど」
アスカ「少なくとも、あたしじゃないわね。あるとすればこないだ使徒に呑み込まれた無敵のシンジ様か、正体不明のファーストよ」
ＧＭ「レイの正体が不明なのは視聴者にとってであって、アスカの認識からすればせいぜい『碇司令にちょっとひいきされている無感情女』でないかい？」
アスカ「そんなのどっちでもいいわ！　それでも、とにかくあたしじゃないわね」
シンジ「うーん……すごい自信だ」
ミサト「まぁ、原因は未だに分かんないけどね。問題はそれでちょっとまわりが神経質になっちゃってんのよ。それで、しばらくの間レイをウチで預かることに……」

アスカ「（ミサトのセリフを遮って）あたしは嫌よ！　そんな使徒かどうかも分からない女と一緒に暮すなんて」
シンジ「アスカ……何も綾波が使徒だって決まったわけじゃあないんだし」
アスカ「そーよね。シンジかもしれないんだものね。それならそれで、みんなバラバラにしておけばいいのよ。大切なパイロットを、使徒かもしれない存在と一緒に暮させるなんてどうかしているわ！」
ミサト「まぁ、それも一理あるんだけどね。いろいろと事情があるの」
アスカ「でも、ミサト」
ミサト「アスカ。これは命令よ」
アスカ「…………………ぐ」

「これは命令」。
じゃじゃ馬アスカを制御するには最適な言葉である。アスカのヒスは他のキャラクターでは太刀打ちできそーにない代物なので、ＧＭはアスカが暴走しかけたらこーやって止めると良いだろう。

乱発したら効果半減。場合によっては逆効果だけど。

ミサト「っていうワケだから、なるべく仲良くしてあげてね」

レイ「何か言いたいけど……レイだからなぁ。よろしくね、じゃ変だし」

GM「レイだと『お邪魔するわ』くらいかな」

レイ「そうね。なら……上がるわ」

シンジ「あ、綾波っぽい」

ミサト「アスカ……」

アスカ「……いいわ。でも、あたしの部屋には入って来ないでちょうだい！　ファーストはミサトかシンジが引き取ってよね!!　と、言い残してずんずんと去っていきます。寝直すつもり」

GM「なるほど」

シンジ「アスカ……機嫌悪そうだなぁ」

ミサト「まぁ、ぐっすり寝たら機嫌も治るでしょ」

シンジ「だといいけど」

レイ「……………………………………」

シンジ「そういえばＧＭ、ミサトさんの家ってどういう間取りになってるの？　まだ綾波が寝られる空き部屋が残っているとか……」

ＧＭ「残念ながら、この家の間取り資料って手元にないんよね。ただ登場した画面や、いろんな場面から想像するに、もう空き部屋はないんじゃないかと。このマンションが四ＬＤＫ以上あれば話は別なんだけど」

シンジ「うーん、四ＬＤＫ」

アスカ「普通、一人暮らしの人間は住まないわよね。そんな広い家」

レイ「なら、あたしは誰かと相部屋になるのね」

ミサト「まぁ、そーなるわね。レイ、希望はある？」

レイ「あたしは、どこでもいいわ」

シンジ「そう言うと思った（笑）」

ミサト「シンジ君はレイと一緒がいい？」

シンジ「いや……ボクは、そんな……」

ミサト「うーん……うろたえるところが危険ねぇ」

シンジ「き、危険って。ボクはそんな……」
ミサト「そんな、何？」
シンジ「いや、ボクは別に。ただ……その、綾波だって嫌だと思うし」
ミサト「あら、レイはどこでもいいって言ってるわよ。ねぇ」
レイ「碇君は……嫌なの？」
シンジ「えっ、いやっ……だって、その……」

ここらへん、意図的にシンジを「いぢめて」いるので安心するよーに（何をだ）。
実際に会話をしてると、実にシンジというキャラクターはからかってしまいたくなるタイプ。
特に、淡々とした口調でシンジを追いつめるレイは絶品である。

レイ「そう……嫌なら、いいわ」
シンジ「ち、違うんだ綾波！　ボクは嫌って言っているんじゃなくて、ただやっぱり男と女っていうか、その……」

レイ「…………………………」
シンジ「ああああ。だから、あのボクは全然かまわないんだ。何なら綾波がベッドでボクが床(ゆか)で寝ても……って、そういうことを言いたいんじゃなくて」
レイ「何が、言いたいの？」
シンジ「えーっと、ボクが言いたいのは嫌だとかそういうことじゃなくて。つまりこう、もっとなんて言えば……」
アスカ「うるさい、バカシンジ！　眠れないじゃないのっ!!」
シンジ「ご、ごめんアスカ！」
レイ「(一歩前に乗り出すようにして) じゃ、いいのね？」
シンジ「(追いつめられたように) う……ど、どうしよう？」
GM「判断に困(こま)ったときは素直(すなお)に判定だ。メンタル15以上でそれはいけないことだとキッパリ言えるよーになるぞ」
アスカ「ゲームの初判定がそれ？　なっさけないわねー」
シンジ「う、うるさいな！」
アスカ「何か面白(おもしろ)そうだから、部屋から様子(ようす)見てよ」

シンジ「えーっと……シンジ、振ります！　（コロコロ）えーっと、ダイスとメンタルで……12。全然届かない」
ＧＭ「じゃあ、レイに押し切られるとゆーか優柔不断（ゆうじゅうふだん）というか……」
レイ「いいのね？」
シンジ「……う……ん。綾波が良ければ……」
ミサト「はーい、そこまで。やっぱ保護者としては、そういうワケにはいかないでしょ。レイ、あなたはあたしと相部屋（あいべや）ね」
アスカ「ちっ」
シンジ「ちっ……って、なんなんだよ？」
アスカ「今のはキャラクターじゃなくてプレイヤーの発言ね。そーなったら面白い状況（じょうきょう）になったのになーって」
レイ「ねぇ」
シンジ「ねぇ……って、綾波まで」
ＧＭ「いや、別に綾波レイがねぇって言ってるワケじゃ」
レイ「はーい、プレイヤー発言でーす」

アスカ「レイとアスカがお互いに『ねぇ』なんて言い合ってたら凄いわ（笑）」
ＧＭ「そんなん示しあわされたら、シンジがボロボロになってまう」
レイ「悪女・綾波レイ。無表情で男を手玉にとる一四歳」
ＧＭ「やめろて」
シンジ「まぁ、とりあえずほっとしています」
ミサト「じゃあ、あたし布団用意しとくから。レイはシャワーでも浴びてらっしゃい」
レイ「はい」
ＧＭ「んで、ミサトは自分の部屋へ。レイは風呂場に」
アスカ「残念だったわねぇ。ファーストと同じ部屋になれなくて」
シンジ「バカなこと……って、寝たんじゃなかったの？」
アスカ「こんな面白そうなこと、見逃すはずないじゃない」
シンジ「まったくやじ馬なんだから」
アスカ「なんか言った？」
シンジ「いいや。それよりも……」
アスカ「それよりも？」

シンジ「綾波、ミサトさんと相部屋か。可哀相に」
アスカ「……そうね」
GM「ミサトの部屋からはガシャガシャとすさまじい音が聞こえてきてる。どーやら布団の面積を確保するためにゴミを部屋の隅によせているらしい」
シンジ「ホント、同情するよ」
レイ「何を、同情するの？」
シンジ「あっ、綾波!?」
アスカ「随分と早いシャワーね」
レイ「そお？　……まぁ、レイだから」
シンジ「……長湯とかはしそうにないタイプだよね」
レイ「で、何を同情するの？」
シンジ「え……っと、ミサトさんと同じ部屋になるってことかな」
アスカ「ミサトの部屋って、すっごい散らかってるのよ」
レイ「（淡々と）部屋を散らかすことなら、負けないわ」
GM「おいおい（笑）。口調はレイに違いないが……」

シンジ「負けないわ……って、綾波？」
レイ「何でもないわ」
シンジ「……………………」
アスカ「何か、このプレイのファーストってどっか壊れてるわね」
シンジ「アスカも、あまり人のこと言えないと思うけどね」

●朝食風景

GM「と、ゆーわけで。レイはミサトの部屋で寝ることになった」
シンジ「部屋は汚いけど」
ミサト「悪かったわね」
GM「で、翌朝。起床の時間」
アスカ「ふわぁぁ……ちょっと寝不足だけど、あたしはシャッキリ起きるわよ」
シンジ「ボクも、みんなより少し早めに起きて朝食の支度をしなきゃ」
GM「んで、ミサトは鳴り出した目覚まし時計を……」
ミサト「（バシっと叩く）……ん〜」

アスカ「ねぇシンジ、ミサトの部屋の目覚ましが一瞬（いっしゅん）でとまっちゃったけど……」
シンジ「そんなの、いつものことじゃないか」
アスカ「（ちょっと考える仕草（しぐさ）をして）それもそうね」
GM「で、レイは？」
レイ「（むっくりと起きる仕草をして）着がえるわ」
シンジ「ミサトさんは？」
レイ「（立ち上がって足の先でツン、とやる仕草）」
アスカ「なにそれ」
GM「うーむ、レイがやらなそーな、それでいてやりそうな動きだなー」
ミサト「ん～……あと五分、五分だけ……」
レイ「……そう。なら、目覚まし時計を五分後にセットして部屋を出るわ」
シンジ「あ、おはよう綾波。ミサトさんは？」
レイ「葛城三佐なら、午前三時二四分に蹴（け）りを入れてきたわ」
シンジ「あー……そうじゃなくて」
レイ「同四八分、みぞおちに裏拳（うらけん）。睡眠に多大な影響（えいきょう）が出ると判断して同五一分、押し入

れ下段に避難（ひなん）」
GM「おいおい（笑）」
シンジ「……ボクと相部屋の方が良かったかも」
アスカ「なら、そうすれば？」
シンジ「あ、いや……でも……」
アスカ「……優柔不断な男。それにしてもミサトって、ホントに寝相（ねぞう）悪いのね」
レイ「（淡々と）ええ、とても人間とは思えない」
GM「そこまで言うか（笑）」
シンジ「あ、あのさ。そーじゃなくって……ミサトさんは、まだ起きてこないのかなって
きこうと思ったんだけど」
レイ「それなら、目覚ましが鳴ったけどあと五分寝ると言っていたわ。（時計を見て）正
確には、あと二分一八秒」
シンジ「そ、そう」
アスカ「そんな秒単位まで言っても無駄（むだ）よ。ミサトの五分はあたしたちの一時間くらいあ
るみたいだからね」

レイ「葛城三佐の周囲の時空が歪(ゆが)んでいる？」
シンジ「いや、そういう意味じゃなくて」
GM「そのとき、ミサトの部屋からアラーム音が聞こえ、続けてパシっと音がしたかと思うと……静かになった」
アスカ「ホラね。所詮(しょせん)はあんなもんよ。いいわね、大人(おとな)って」
シンジ「そういった言い方は気の毒だよ。ミサトさん、ここしばらく残業続きだったし。今日は遅番って言ってたから」
アスカ「ハイハイ、おやさしいこって。それより朝ご飯の支度(したく)、まだ？」
GM「やっぱ朝メシの支度はシンジの役割か。家事分担(ぶんたん)表が形骸化(けいがいか)しとるのぉ」
シンジ「あ、もうちょっと待ってて。綾波は目玉焼きの黄身(きみ)、ソフトとハードとどっちがいいのかな？」
レイ「いらない」
シンジ「え、朝食食べないの？」
レイ「卵、嫌(きら)いだもの」
アスカ「……あんた、ほんっとーに好き嫌い激しいわね。肉が嫌いだの卵が嫌いだの。他

にも食べれないものいっぱいあるんじゃないの？」
レイ「魚も、食べないわ」
アスカ「……ベジタリアン、ってワケか」
レイ「そうともいうかも」
シンジ「そうすると、ご飯とお味噌汁しかないけど……あと、梅干しとか」
レイ「それでいいわ」
シンジ「そ、そう。ならちょっと待ってて。お味噌汁に豆腐を追加するから。動物性蛋白質をとらないんだったら、せめて植物性の蛋白質で補わないと」
レイ「そうね」
アスカ「……ったく。そうね、じゃないでしょ。アンタ、シンジにばっか食事の支度させておいて自分は手伝おうとか思わないワケ!?」
　その言葉、アスカにもそっくりそのまま返す。
シンジ「あ、別にいいんだよアスカ。綾波も、この家に来たてで台所とかよく分からない

だろうし」
アスカ「はいはい。無敵のシンジ様はホントにおやさしいですわね！」
ＧＭ「うーむ。非常に日常的ないいプレイのところを悪いんだけど……みなさん、今回のプレイの事の起こりを忘れてないよね？」
シンジ「え？　それはもちろん」
レイ「識別信号・青ね」
アスカ「覚えてるわよ。でも、今のＰＣレベルじゃどうしようもないから無視してるの」
シンジ「今のボクたちじゃ状況を把握できないはずだし」
ＧＭ「いや、覚えてるならいーんだ。そろそろ流れを動かそうかと思い始めたところだから」
シンジ「動かす？」
アスカ「なに？　今回分の話で識別信号・青の正体までいっちゃおうっていうの？」
ＧＭ「んにゃ、そこまではいかない。ただ……そだな、精神に関わる判定するからメンタルで振ってみて」
シンジ「何だろ……（コロコロ）14」

レイ「……（コロコロ）18」
アスカ「それっ！　……（コロコロ）うしっ、20っ!!」
GM「16以上はレイとアスカね。なら、二人は突然頭痛に襲われる」
アスカ「うっ……な、何よ。頭が急に……」
レイ「…………………（無言で、ただ苦痛の表情）」
GM「頭痛は結構苦しいけど、意識がどうこうなるレベルじゃない。ただ、痛みは激しく襲ってくる」
シンジ「二人とも大丈夫なの!?」
アスカ「（レイが無言で耐えているのを見て）ぜ、全然へーきよ。ただ、ちょっと目まいがしただけ」
レイ「大したこと……ないわ」
シンジ「でも、ずいぶんと苦しそうじゃないか」
アスカ「GM。頭痛の痛みってどれくらいのレベルなワケ？」
GM「強度の二日酔い状態でお汁粉飲まされた感じ」
アスカ「うえっ！」

GM「あ、想像できたよーだな」
レイ「碇君……水と梅干しを……早く……」
シンジ「う、うんっ！」
アスカ「あ、あたしにも……」
GM「いや……今のは苦しさの例えであって、別に二日酔いそのものってワケでは」

二日酔いというのはリアルに感覚が再現できる痛みのよーだ。読者の半数以上は未成年だろーから、この感覚は理解できないだろーけど。

もとい、理解しちゃいかんのだけれど……

●使徒が呼ぶ

GM「ってーわけで、頭痛はおさまりそうにない……ってコラそこ、ホントに梅干し食ってんじゃない」
レイ「（冷蔵庫から梅干しを取り出しながら）いや、何となく」
GM「……ま、いーだろ。んで、リビングではアスカとレイがずいぶんと苦しそうにして

いる」
シンジ「あ、えーと……ミサトさんっ、起きてくださいっ！　綾波とアスカの様子が変なんですっ！」
GM「さすがにミサトも起きてこざるをえんな。まー、俗にいうあられもない格好のままで飛び起きてこよう」
ミサト「シンちゃん、どうしたの⁉」
シンジ「（黙ってレイとアスカを指さす）」
アスカ「（コリコリコリコリ……）」
レイ「（コリコリ……ずずー……）」

茶をすするな、レイ。

シンジ「ミサトさん、コレ……」
ミサト「いったいどうしたっていうの、二人とも⁉」
アスカ「どーしたっていわれても……ＧＭ、あたしたちはどーして頭が痛くなってるワ

ケ？」

ＧＭ「うむ。まぁ最初は単純に頭が痛かったんだけど、梅干しを食っているうちに何かが聞こえてくるような気がしてくる」

レイ「何が、聞こえるの？」

ＧＭ「んー……『来る』とか『近づいてくる』とか、そんな感じの言葉。いや、言葉と言うのはちょっと語弊があるかもしれない。そういうイメージだ」

アスカ「イメージ……すると何か映像が出て、極太明朝体で『近づいてくる』とか文字がでてくるのね」

ＧＭ「まぁ、エヴァだからそういった演出かも。んで、そのイメージの中に見知らぬ巨体がかいま見える」

アスカ「使徒が近づいているのね！」

ＧＭ「察しが良くて助かるな。そぉ、そんなイメージだ。もっとも、使徒と言ってもこの話は外伝的なものになるからＴＶに登場する使徒とは別物になるけど」

アスカ「ミサト、使徒が来るわ！」

ミサト「何ですって!?　アスカ、どういうこと？」

アスカ「分からないわ。けど、なんとなく分かんのよ」
ミサト「レイもそうなの？」
レイ「（黙って頷く）」
ＧＭ「それを聞いて、ミサトは慌ててＮＥＲＶへ連絡を取りにいく」
シンジ「ああ、どうしていいか分からない。おろおろ」
ＧＭ「おちつけって。んで、アスカとレイの頭痛は段々おさまりつつある」
アスカ「ふーっ、ラクになってきたわ」
シンジ「二人とも大丈夫？」
アスカ「大丈夫なワケないじゃない！　まぁ、これも優秀さゆえの苦しみ。アンタには分かんないでしょうけどね」
シンジ「な、なんだよそれ。人が心配してたっていうのにその言い方はないだろ」
アスカ「うるさいわね。ホラ、早くご飯食べないと遅刻しちゃうでしょ」
レイ「豆腐のお味噌汁……」
シンジ「わ、分かったよ。（ブツブツと）なんだか心配するだけ損みたいだ」
アスカ「何か言った？」

シンジ「何でもないよ！　ほら、ベーコンエッグとご飯と味噌汁」
GM「文句言いながらも支度するトコが偉いよな（笑）」
アスカ「どれどれ……んー、今日は六○点ね」
シンジ「六○……そういうこと言うなら、アスカが作ればいいじゃないか」
アスカ「何言ってんの。このあたしの六○点よ、もうちょっと喜びなさいよ！」
GM「んな、ムチャな」
シンジ「アスカって、結婚したら絶対に横暴な夫になる素質もってるよな」
レイ「夫……男性に対する呼称」
アスカ「お生憎様。あたしは結婚なんて考えてないわ。一人で十分やってけるもの」
GM「とかいってると、ミサトがやれやれといった感じで戻ってくる」
シンジ「あ、ミサトさんどうでした？」
ミサト「本部の方では何も捕らえてないみたい。一応、警戒してもらってるけどね」
シンジ「アスカの勘違いなのかな」
アスカ「何よ、聞き捨てならないわね。あたしがウソついたっていうの!?　ファーストだって感じてたのよ。そうでしょ？」

レイ「（頷く）」
ミサト「別に疑っているワケじゃないのよ。ただ、これは昨日のパターン青と無関係とは思えないの。三人とも学校が終わったらNERV本部まで来てちょうだい。再検査を行なうわ」
アスカ「えーっ、また!?」
ミサト「しかたないでしょ。エヴァに乗っている最中にまた頭痛とか言われても困るしね」
レイ「はい」
シンジ「ボクもですか？」
ミサト「うん。念には念を入れてね」
アスカ「あーぁ、またあの検査をやるのか」
シンジ「しかたないじゃないか」
アスカ「はいはい。ほんとーにシンジって、状況に流されるのが好きな人間よねぇ」
シンジ「なんだよそれ。そんなことより、早く食べないと学校に遅れるよ」
アスカ「……そーね。ヒカリに借りてたCDも返さなきゃいけないし」

GM「と、三人が立ち上がったところで……遠くからドーンっと轟音が轟いてきた」

アスカ「なに、どうしたってのよ!?」

レイ「ベランダに……」

GM「ベランダから外を見ると、本部の方面で何かが爆発しているのが見える」

シンジ「まさか……使徒!?」

GM「そのほぼ直後、ミサトに緊急通信が入る。連絡を受けたミサトの顔が、マジな顔になった」

アスカ「ミサト、今のはなんだっていうの!?」

ミサト「三人とも。今日は残念ながら学校は欠席。本部側の上空に、突然使徒が現れたわ」

アスカ「やっぱり！」

ミサト「全員、駐車場に急いで！　出動よ!!」

アスカ「OK！　ほらシンジ、グズグズしないで。ファーストもいつまでミソスープ飲んでるのよっ!!」

GM「おー、仕切る仕切る」

レイ「玄関に向かうわ」
アスカ「まってなさいよぉ。このあたしが、ギッタギタにしてあげるから！」
シンジ「なんだか、やっと状況が緊迫してきたね」
GM「その、緊迫してきたところで残念ながら今回は区切り」
アスカ「あらら」
GM「まぁ、スペースの都合だから。次回はのっけから使徒との戦闘。各自、気合入れていくよーに」
アスカ「しゃーないわね」
GM「じゃ、ここまででカードの精算をしておこう。シンジ一枚、レイ二枚、アスカ一枚ね」

カードというのはトランプのこと。このゲームでの戦闘はトランプを使って行なわれるのだ。
その使い方や修得法などを知りたいという人はルールブック「使徒接近！」を参照のこと。ただ、このリプレイではそのあたりの表現をかなりはしょって原稿に起こしているの

で、このルールを知らなくてもリプレイを読むのにさして支障はない……はず。

ミサト「それじゃ、本部に行くわよ。みんな急いで！」
アスカ「オッケー！」
シンジ「作ったお弁当……無駄になっちゃったな」
アスカ「んなの、帰ってから食べりゃいいでしょっ!!」

■見えざる侵入者：中編

チルドレンに突如現れた使徒反応。

原因追及のため、NERVはレイに葛城宅での生活を言い渡す。馴れない同居生活に、三人はギクシャクした感覚をぬぐえなかったが……

それに馴れるよりも早く、事態は次のステップへと移りかわっていった。

突然の頭痛に悩まされるレイとアスカ。

そして、現れた使徒。

三人はミサトの車に乗ってNERV本部へと急ぐが……

GM「と、いうとこまでが前回までのヒキやね。まぁ、ちょっと間があいたんで、思い出してくれてれば幸い」

アスカ「ちょっとぉぉぉ？」

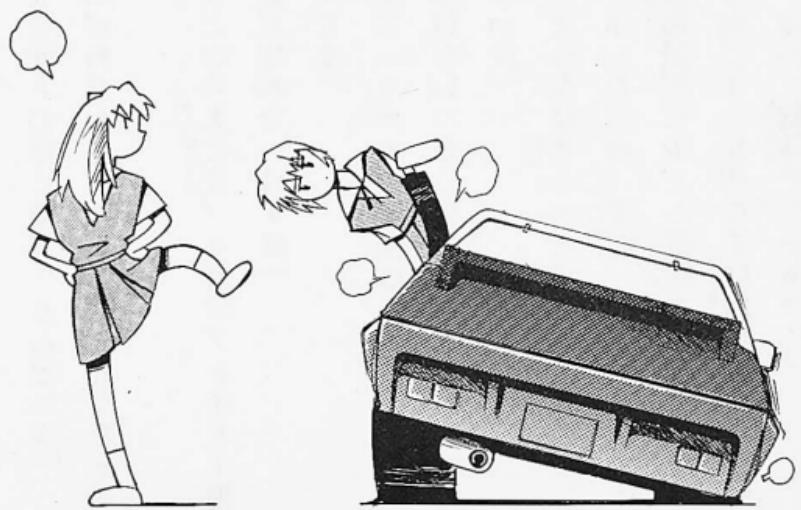
レイ「思いっきり、間があいてる気がするわ」

アスカ「前編のプレイやったのって、ルールがまだテスト段階のときだったような気が……」
GM「そーだ。そして今回は発売されたルールブックが目の前にある。感慨深かろうて」
シンジ「いや、確かに感慨深い部分はあるけれど……」
GM「それどころかちゃんと前回プレイを収録した『RPGドラゴン』も出ておるのじゃ。間があいて中身が思い出せないという場合はコレを読むように。いや読んでお願い。読んでるウチにそのときの心境取り戻せてくハズだから」
アスカ「……なるほど。お願いとゆーところが少し弱気ね」
シンジ「でも、まぁ……そういうものかも」

本日は中編、後編収録分を一気にプレイ。
前編から長い間が開いたことで、多少みんなのキャラクター性が変わってしまっているのは仕方ないと思いつつプレイを開始した。

アスカ「確か本部上空に使徒が現れたのよね」

シンジ「……思い出した思い出した。そういえばミサトさんの暴走車でNERVへ向かおうとしている途中だったんだっけ」
ミサト（GM）「暴走ってのは何よ」
レイ「（ボソリと）そのままの意味じゃないかしら」
ミサト「ちょっと見ないウチにでかいクチ叩くようになったわねぇ」
シンジ「見てる見てる」
アスカ「ゲームの中では片時も離れてないわよ」
ミサト「そりゃそーだけど……」
GM「ま、そんなこんなで駐車場についた、と」
ミサト「みんな、早く乗って！」
GM「……とミサトは言う。さて、助手席に乗るのは誰？」
アスカ「え？」
シンジ「助手席？」
アスカ「緊急時のミサトが運転する助手席ぃ？」
レイ「助手席……一番死亡率の高い席」

アスカ「（シュタっと手をあげて）っていうワケでシンジ、あたしたちは後ろに乗るから
よろしく」
シンジ「えーっ、せめてジャンケンっ」
アスカ「こっちはレディで、おまけに頭痛持ちの病人なんだからね。がたが文句言わな
いの」
シンジ「うぅ……早くも大ピンチだ」
GM「泣くほどのことか？」
シンジ「だって……」
GM「だってじゃない（笑）」
ミサト「さぁ、さっさと乗って！」
アスカ「ええい、もぉ！　助手席のドア開けて、シンジを蹴り入れて、ドア閉めて、後部
座席のドア開けて、ファースト押し込んで、あたしも乗り込む!!」
GM「お〜、早いぞアスカ」
アスカ「当然よ」
レイ「……ふと気がつけば車の中」

シンジ「ああ、覚悟もできてないのに」
アスカ「うっさいわねぇ。いつもミサトの車に乗ってるんでしょ」
シンジ「そりゃそうだけど、ＧＭがわざわざ席順まで聞いてくるところに不安を覚えるじゃないか」
ＧＭ「はっはっはっ、そーゆーことなら大丈夫。それはプレイヤー視点だから、キャラクターとしてのシンジの感覚では感じ取れないはずだ」
シンジ「うぅ、やっぱり何か企んでる」
アスカ「ってこた、やっぱり単純に『ミサトの運転はちょっぴり荒かったが、なんとか本部についた』って描写で済ます気はないってことね」
ＧＭ「はっはっはっ、当然じゃないか」
アスカ「はっはっはっ……って、そんなに爽やかに笑われても」
ＧＭ「マンションの駐車場を飛び出した車は、平均一四〇キロのスピードで第3新東京市をぶっとばしていく。まぁ、一般市民がビルごと避難できるここだからこそできる暴走だな。ほぼ無人だからこそ十字路も九〇キロを切らずに曲り切ってしまう」
シンジ「九〇キロでコーナリングなんて無茶だぁぁっ!!」

ミサト「黙(だま)ってないと舌噛(したか)むわよ！」
アスカ「あたしも車乗ってるから分かるけど……よっぽど足まわり良くないと自殺行為(こうい)のスピードよ、それって」
レイ「免許、もってるの？」
アスカ「プレイヤーとしてのあたしはね」
ＧＭ「プロなら大丈夫！」
シンジ「ミサトさんは車のプロじゃないじゃないかあぁぁっ！」
ＧＭ「…………それもそうだな。じゃあ、コーナーを曲るたびに２Ｄ振って、ピンゾロが出たらクラッシュと」
シンジ「うわあぁぁあっっ」
アスカ「バカシンジが余計(よけい)なこと言うからっ（笑）」
ＧＭ「そーだなー……本部につくまで、あと一〇回はコーナーを曲ることにしよう」
シンジ「か、確率三六分の一が一〇回ぃぃっ！」
レイ「割ると、約二・九パーセントよ」
アスカ「それでも、一〇回も判定すれば」

レイ「…………………………事故る率は二四・五六パーセントかしら」
シンジ「いやだあぁぁっ！　その、妙に生々しい確率がいやだあぁぁぁっ!!」
アスカ「やかましいよねー。男だったらそろそろハラくくりなさいよ」
シンジ「（しくしくと）うぅ、イヤだよぉ。使徒との戦いなら諦めつくけど、ミサトさんの運転ミスで死ぬのはイヤだよぉ」
アスカ「あー……ホントに往生際悪いったら」
GM「まぁ、本作では○・○○○○○○○一パーセントの確率もよく具現するしな。それ、最初のコーナリングだ。オープンダイスでいくぞ」

オープンダイスとは、皆の見てる前でダイスを転がすことである。
つまり、一切の誤魔化しナシというワケだ。
いや……普段誤魔化してるというワケじゃないんだけどね。オープンダイスはちょっとした演出の意味合いも兼ねている。

GM「そーれっ（コロコロ）……3と5。車はタイヤを鳴らして、コーナーを豪快に抜け

ていく」

レイ「……ち」

アスカ「その『ち』てな何よ。『ち』てのは!?」

レイ「いや……プレイヤーレベルだけど、事故ったら面白(おもしろ)いかなーと」

シンジ「ボクはちっとも面白くないけど」

GM「まぁまぁ、別にミサトのコーナリングをやりたくて車のシーンを入れたワケではないのだ。あと四コーナーほどまわったらトンネルに入るから、も一度メンタルで判定してね。さっき頭痛起こした二人」

アスカ「げ」

シンジ「ボクはいいの？」

GM「いい。あくまでさっき頭痛起こした二人」

そして、ミサトは四コーナーを難(なん)なくクリアしていく。

GM「ほい、トンネルに入った。では判定」

レイ「（コロコロ）……15」
アスカ「（コロコロ）……あぁっ、また高いっ。21！」
GM「じゃあアスカは再び頭痛に襲われる」
アスカ「ああぁ、憎いっ！　この優秀な頭脳が憎いっ!!」
ミサト「アスカ、またなの!?」
アスカ「なんてことないわ……ちょっと酔っただけよ」
シンジ「アスカ、大丈夫」
アスカ「大丈夫って、言ってるでしょ！」
GM「しかし、痛みはハンパなモンではないぞ。まるで脳に針を刺されたような痛みが……」
アスカ「死ぬ、死ぬ。それは死ぬ」
シンジ「それはひとたまりもないよーな……」
GM「いや、あくまでイメージ的になんだが……ないかなー？　二日酔いのとき、頭蓋骨割れてるんじゃないかなー……とかいった感覚」
アスカ「あぁ、なるほど」

GM「てなワケで、イメージ的に脳に針が刺さったような鋭い痛みがキリキリと」
シンジ「痛そうだなー」
アスカ「めっちゃめちゃ痛いわよ！」
レイ「脳をドリルでキュイイィイン……」
GM「やめれて」
アスカ「で、頭痛が起こったらどーなるってのよ？」
GM「うむ。頭痛が起こった人物には……つまりアスカには、ハッキリとしたビジョンが見える」
アスカ「どんな？」
GM「NERVを襲っている使徒の映像」
アスカ「うぅ……どんな使徒？」
GM「サキエルとシャムシエル。名前で言うと分かりづらいだろーから……簡単にいうとTVで最初に出た使徒と、二番目に出た使徒のこと」
アスカ「なんで復活してんのよ!?」
レイ「ゾンビサキエルとか、改造シャムシエルとか……」

GM「なんでそんな怪しいモノになるねん？」
レイ「顔の半分が怪しいメカで覆い尽くされていたら間違いないわ」
GM「いや……間違いないわて言われてもね。見た目は以前と同じ姿のままの使徒が本部を襲っている」
レイ「……芸がないわね」
シンジ「綾波、使徒に何を求めてるの？」
レイ「別に」
GM「その映像の中で二体の使徒は唐突に動きをとめて……」
アスカ「ん？」
GM「クルっとアスカの方をふり向いた！」
アスカ「ひゃっ」
GM「アスカは確実に使徒と目があった……ような気がする」
アスカ「何よ何よ。何なのよ」
GM「そして映像は途切れ……同時に頭痛もおさまった」
アスカ「……ふう」

ミサト「大丈夫(だいじょうぶ)、アスカ？」
アスカ「いや、もう痛みはおさまったんだけど……変な映像が見えたわ」
シンジ「映像？　どんな」
アスカ「本部を襲っている使徒なんだけど、なんとびっくり……って、よく考えたらアスカはその二体を見たことなかったんだっけ？」
ＧＭ「ないけど、過去の資料で見たことあるんじゃないかな？」
アスカ「なら……本部を襲っている使徒なんだけど、なんとビックリ！　なんと……」
ＧＭ「どっがぁぁぁぁあんっ！」
シンジ「うわっ、何⁉」
ＧＭ「いや、今まさにこのタイミングで爆音が轟(とどろ)いたのだ。普通なら『……とアスカが言いかけたときにどかあぁんという爆音が』とかいうところだが」
レイ「隣(とな)近所(り)に聞こえたわね。今くらいの大声だと」
ＧＭ「うむ……そーかもしれない。まぁ、爆音が轟くと同時に車が大きく揺(ゆ)れた」
アスカ「何よ何よ、今度は一体何だってのよ⁉」
ＧＭ「ふり返ると今通り過ぎたばかりの道路が大きくえぐれている。そして、その爆炎(ばくえん)の

向こうには今アスカが見たばかりの使徒が二体」
アスカ「うっひょぉぉぉぉっ！」
レイ「アスカはそんな変な悲鳴をあげたりしないわ」
アスカ「アンタだってさっきからキャラ外しまくってるじゃないっ（笑）」
シンジ「まぁまぁ。それより、あの使徒はもちろんボクは見覚えあるんだよね」
レイ「多分、あたしもあるわ。映像でだろうけど」
GM「うん。そーゆーことにしておこう」
シンジ「なら、あれはサキエルとシャ……シャ……なんだっけ？」
GM「無理に名前呼ぶ必要ないやろ。使徒と言えばいいよ」
アスカ「そーいえば、使徒を名前で呼んだのってカヲルだけよね」
シンジ「コホン、それじゃ改めて……あっ、あれは前に倒したはずの使徒！」
ミサト「なんですってぇ!?」
アスカ「バカシンジ！　アンタとどめ刺してなかったんじゃないの!?」
シンジ「そんなハズないよ。だって最初のは爆発したし、次のは倒したあと研究用に回収されただろうし……」

アスカ「なら、あたしが日本で最初に戦った分裂(ぶんれつ)使徒みたいに分裂……」

GM「とか考えているうちに、使徒はジリジリと迫(せま)ってくるぞ。さして急いでいなくても使徒は巨大。道ぞいにセコセコ走るだけの車では追いつかれるかもしれない」

アスカ「ミサト、スピードアップ!!」

ミサト「はいなっ！」

GM「と、いってるウチにまた真横で爆発が起こる。車が横に流されて、ビルのカベに……」

シンジ「うわあああぁぁぁあっっっっ！」

GM「ガッシャアァァアン、……と。車に衝撃(しょうげき)が走る」

アスカ「あああああああ」

レイ「視界が横……」

アスカ「こんなときまで冷静に語(かた)ってるんじゃないわよ！」

シンジ「GM、状況(じょうきょう)はどうなの!?」

GM「ある意味爆風がいい方に作用して、スピードはかなり減速(げんそく)されてた。ぶつかったのは運転席サイドだ。……が、さすがにミサトの被害は少なくない」

シンジ「ミサトさん……ミサトさんっ！」
ミサト「……うう」
GM「とミサトは呻くが、さして大怪我は負っていないようだ。その間にも使徒はジリジリと迫ってくるが……」
アスカ「読めたわ、GM」
シンジ「何が？」
アスカ「この車のイベントって、あたしたちの誰かに運転させて使徒から逃げ切って見せろってヤツなんでしょ!!」
シンジ「ええっ!?」
レイ「なるほど」
GM「………………………………………………」
アスカ「ふ、図星のようね」
GM「いや、それも面白いな。ソレでいこう」
アスカ「へ？」
GM「いや、別のイベント考えてたんだけど……そっちの方が面白そうだからそっちでい

こう」
アスカ「へ？」
シンジ「アスカ……」
GM「ミサトはさして大怪我を負っていないが、意識はないようだ。その間にも使徒はジリジリと……」
アスカ「今のなし」
シンジ「なしって……」
アスカ「ダメ？」
GM「ダメ。さぁ、ほうっておいたら使徒に追いつかれるぞ」
レイ「とりあえずドライバーズ・シートから葛城三佐を引きずり出して、後部座席へ運ぶわ」
GM「うむ。妥当な判断である」
レイ「……でも重くて運べないわ」
GM「うむ。妥当な描写である」
アスカ「バカシンジ、さっさとミサトを運ぶのよ！　早く!!」

シンジ「う、うん」

GM「では、それは比較的スムーズにできて良しとして……誰が運転する？」

シンジ「…………………………」

レイ「…………………………」

アスカ「…………………………」

GM「押し黙るな（笑）」

アスカ「そんなこと言ったって」

シンジ「アスカ、ここは責任払いでアスカが行くべきだと思うな」

GM「責任払いって、麻雀じゃないんだから」

シンジ「アスカ、外国で暮してたんだったら車の運転したことあるんじゃ……」

アスカ「それって、大外しとは言わないけど外国を誤解したセリフよ」

シンジ「え？　だってアメリカじゃ小学生だって車の運転するとか聞いたし」

GM「せんせん」

アスカ「どこで仕入れた知識よ、それ」

シンジ「そか……いやいいんだ。（小声で）違ったのか」

ＧＭ「んー……やっぱテクニックだろな」
レイ「ＧＭ、運転の判定基準は何？」
アスカ「キャラクターとしての演技でなく、マジボケか」
ＧＭ「おーい（笑）」

ここで三人、お互いのキャラクターシートを覗く。
シンジとレイのテクニックは８、アスカは９。

シンジ「アスカが１つ高いね」
アスカ「（嫌そうに）え〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜」
レイ「嫌なの？」
アスカ「エヴァの操縦はできても、車の運転は無理よ。これ、マニュアル車なんでしょ」
ＧＭ「うん」
アスカ「やっぱり無理よ！」
レイ「碇君は？」

シンジ「う……ん……自信ないな」
レイ「そう。じゃあ恨まないでね」
シンジ「え？」
レイ「二人が嫌なら、あたしがやるわ。失敗しても恨みっこなしよ」
シンジ「いや、だってその……綾波、車の運転したことあるの？」
レイ「ないわ。でも本で読んだことあるもの」
アスカ「本でって……アンタ車を運転する難しさ分かってんの!?」
レイ「知らないわ。でも、ここにいると確実に死ぬわ」
GM「そーだな。ここでギャーギャーやってる分、使徒はすぐそこまで迫ってきている」
アスカ「〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜っ!!　事故ったら承知しないからね！」
レイ「保証はないわ」
シンジ「そりゃそうかもしれないけど……」
アスカ「とにかく、さっさと乗り込むわ！　あたしとミサトが後部座席。シンジが助手席よ」
シンジ「え〜〜」

アスカ「文句を言わない！」
シンジ「う……うん……」
GM「じゃあ、エンジン始動はサービスで自動成功としよう。判定も……これまたサービスで14以上でコーナーを何とか曲れるといった感じ」
レイ「14……6以上ね。残りコーナーの数は？」
GM「5としよう」
アスカ「ちょっとまって、ってーことは……んーと、2D振って6以上出る率が六六・六六六六……パーセントだから……」
レイ「五回連続で6以上出る率は約一二・五パーセントね」
GM「計算速いな、おまい」
アスカ「何よ、成功率の方が圧倒的に低いんじゃないの！」
シンジ「失敗率、九七・五パーセント。いくらなんでもこの率は」
GM「いや、こっちも確率まで計算して出したワケではないからな。でも、一四歳が運転する判定としては妥当どころか大甘だと思うが……」
レイ「一回目のコーナリング……（コロコロ）8、成功」

アスカ「何気に淡々と振ってるんじゃないわよ（笑）」
レイ「これで残り四回。確率は一九・五パーセントに上昇」
GM「勝負度胸あるな〜。ＯＫ、もし失敗してもその直後の２Ｄでそれなりの目を出せたら何か救済策をとってやろう」
アスカ「絶対よ。そーと決まったらファースト、飛ばして飛ばして飛ばしまくるべし！」
シンジ「やめてよアスカ、煽るのはっ」
レイ「了解。ギアをサードから一気にトップへ。アクセル、全開」
シンジ「ああっ、綾波も怖いことを淡々とっ！」
GM「この車の性能はどんなもんだかよく分からんが……そんなことしたらすげースピード出るんだろーなぁ」
アスカ「二五〇キロ出るとか」

新幹線かい。

GM「出せるかもしれんが、次のコーナーで確実に昇天するぞ、おまいら」

レイ「大丈夫。あたしが死んでも、代わりがいるもの」
アスカ「あたしたちには、いなーいっ!!（笑）」
シンジ「綾波、せめてギアを三速まで落とそう。ね。ね」
レイ「……（残念そうに）そう」
アスカ「ぜーっ……ぜーっ……このファースト、疲れるわ」
GM「とか言っているうちにも使徒の攻撃が次々と周囲に着弾。幸い、車を巻き込むほどの大きい攻撃は今のとこ出ていないが……そろそろ次のコーナーだ」
レイ「（コロコロ）……7。成功率、二九・六パーセントに上昇」
アスカ「ああ、こんなことならあたしが運転すればよかったわ。そうすれば一回の成功率が（ちょっと計算して）九三・三三三……パーセントで、五回でも……えーと……」
レイ「……約四〇パーセント」
アスカ「そう。倍以上の確率があったのにぃ」
GM「あれだけ嫌がっといて何を言う」
アスカ「……まぁ、それもそうね……」
シンジ「そうだよアスカ。人間、確率だけじゃないさ」

アスカ「……そうよね。確率に縛られるなんてバカげてるわ。人間には無限の可能性があるんですもの」
GM「何をいきなり（笑）」
レイ「三回目（コロコロ）……10、成功。四四・四パーセント」
GM「おー」
レイ「四回目（コロコロ）……4。失敗。結果が出たので成功率は0パーセント」
アスカ「あああああああああ……」
GM「では、レイはコーナーでハンドルを切り損ねて、ギャギャギャ……と高いタイヤの音を残し……サービスで細めの街路樹にぶち当たったことにしよう。ショックはでかいし車もイカレたが、何とか皆大怪我はせずに済んだ」
シンジ「いたたたたたたたたたたた……」
アスカ「ファーストのドジっ」
レイ「恨みっこはナシのはずよ」
シンジ「確かに今そんなことを言っているゆとりは……使徒は!?」
GM「もう、二〇〇メートルと離れていない距離をズーン、ズーンと」

シンジ「(気の抜けた声で）うわあぁぁ」
アスカ「GMっ、さっき言った救済策は!?」
GM「OK。なら、三人でそれぞれ2D振って……8以上出た人が一人なら『すぐ側にNERVに通じる地下通路があった』。二人ならさらに『援軍が来る』。三人ともなら『車をもう一度動かせる』としよう」
シンジ「6っ」
アスカ「9っ！」
レイ「……8」
GM「二人か」
アスカ「あー、もぉ。この無敵のバカシンジ様は……」
シンジ「ダイスは運だからしょうがないじゃないか」
GM「まぁ、いいじゃないか。アスカは車がぶつかった側のビルに本部へつながる地下通路があることを思い出した」
アスカ「みんな、こっちよ！」
シンジ「待って、ミサトさんが……」

アスカ「ああっ、もぉっ！」
GM「使徒はもう五〇メートルの距離に……」
レイ「援軍は？」
GM「そーだった。そして、レイの視界には遠くから飛来する影が見える」
レイ「UN（国連軍）ね」
GM「正解。そのミサイルだ」
シンジ「ミサイルぅっ!?」
GM「ミサイルは使徒に直撃すると、爆風と破片を周囲にまき散らす」
アスカ「うわああっ、有り難くない援軍っ！」
GM「しかし、使徒の足はとりあえずとまったぞ」
シンジ「えっと……なら今のうちにミサトさんをかついで……」
アスカ「バカシンジ、早くっ！」
GM「と、通路の入り口でアスカが呼ぶワケやね。なら、ミサトをかついでいるシンジだけボディで判定をしてもらおう。なーに、4以上出せばいいから」
シンジ「3以下だと？」

GM「（爽やかな口調で）瓦礫の下敷き」
シンジ「いやだあぁぁぁあっっっ！」

ま、普通は嫌だろうな。

アスカ「シンジはダイス運悪いものねー」
シンジ「（珍しく気合入れて）えいっ！（コロコロ）6っ!! 成功！……はぁっ、はぁっ……」
GM「成功なら、シンジが入り口に飛び込むと同時に上から巨大な瓦礫がガラガラと……うーん、ビジュアル的には美しいシーンだ」
レイ「アクション映画では定番のシーンね」
シンジ「ビジュアル的には美しくても、キャラクター的には冗談じゃないよっ！」
GM「まぁ、結果的に成功したんだから良し」
レイ「失敗してたら？」
GM「そのときはそのとき！」

シンジ「そんなっ」
アスカ「そんなことより、あの使徒を倒すのが先決よ！」
シンジ「そんなことって……」
GM「うむ。ならばここからさらにNERV本部へ……という描写はすっとばしていいだろう。途中でミサトも意識を取り戻し、四人は無事NERVへと到着した」
レイ「葛城三佐の車は壊れてしまったけど」
ミサト「や……やーねぇ。そんなの命には換えられないわよ。…………ローン結構残ってたんだけどね」
GM「と、いうところで戦闘だ！　本部に到着した三人はエヴァに乗り込み、倒したはずの二体の使徒と向かい合った。さぁ、トランプの準備を」

前編でちょっと触れたが、「使徒接近！」での戦闘はトランプを使って行なわれる。
♠♣◇の記号はそれぞれジャンケンのように強弱関係が決められていて、これに武器の強さやカードの数値によって最終的な判定がなされるのだ。
まぁ、これを全部説明すると結構な量になるので、ここでははしょるが……

ＧＭ「各自、装備は何にする？　各機二つまで装備できるが」
レイ「このカードなら、あたしは……ソニック・グレイブとシールドを。接近戦主体でいくわ」
シンジ「ボクはプログレッシブ・ナイフとパレット・ガンを」
アスカ「あたしはポジトロン・ライフルを二丁。完全遠距離タイプよ！」
ＧＭ「それでは、戦闘開始だ。プレイヤーの座（すわ）っている時計まわり順で行動していくことになる。最初はシンジで……」

　そして、２ターン後。
　使徒はあっけなくボロクソにされた。

アスカ「よ……弱い」
ＧＭ「うーむ。二体の使徒が２ターンであえなく沈（しず）むか（笑）」
シンジ「ボクが戦ったときは、もー少し強かった気がするんだけど……」

ＧＭ「まぁ、あんときは一対一だったからな」
レイ「三対二では、こんなものかもしれないわ。碇君も一話の碇君よりは強くなっているはずだし」
アスカ「何よりあたしがいるしね！」
ＧＭ「何はともあれ、二体の使徒は活動を停止し、ゆっくりとその巨体を大地に投げ出した。倒された使徒は……」
シンジ「爆発……はしないよね」
ＧＭ「爆発はしないが……アスカ」
アスカ「はい？」
ＧＭ「頭痛が起こる」
アスカ「今度は判定なしぃ？」
ＧＭ「頭痛が二回起こったのはアスカだけだから。アスカの頭痛と同時に、目の前の使徒はまるで幻であったかのように消え去ってしまう」
アスカ「何よ何よ……一体どうなっているってのよ！　いっつつつつつつ……」
ＧＭ「そして、本部からエヴァに通信が入る。ミサトが負傷しているのでリツコの声だ」

シンジ「何？」

リツコ（ＧＭ）「使徒が出現したわ。各機は武装を整え直した後、即旧芦ノ湖へ直行！」

アスカ「えー、またぁっ！　あたたたた……」

ＧＭ「あ、もう頭痛はおさまっていいよ」

アスカ「ふう……で、今度はどんな使徒よ！」

ＧＭ「本部から映像が送られてくる。その映像は正八面体の使徒・ラミエル……あの八島作戦の使徒の姿を映していた」

シンジ「う……こいつには嫌な思い出があるなぁ」

ＧＭ「ラミエルは、湖面をゆっくりと進んできている。と、いうところでプレイは後編へ続く、だ」

アスカ「……ちょっとは楽しめそうな敵がでてきたじゃないの……」

■見えざる侵入者：後編

NERVを襲っていた使徒は、かつてシンジが倒したはずのサキエルとシャムシエルだった。
不思議に思いながらも、難なくこれを撃退するエヴァ。
しかし、ホッとする間もなく、同じくシンジが倒したことのあるラミエル、アスカとシンジが二人がかりで倒したイスラフェルなどが復活する。
戦いに追われるチルドレンたち。
その間にもアスカの頭痛は悪化していき……

アスカ「ぜーっ……ぜーっ……倒したわよ。あたしが国内戦デビューを果たしたこの相手……」
GM「まぁ、戦い方が分かっていると結構アッサリ倒せるもんだな。やっぱり」
シンジ「まぁ、ヴァンパイアも正体不明なら手ごわいけど、ニンニクとか十字架とかいう

弱点を知ってると脆く感じるからねぇ」
GM「しかし、ラミエルとイスラフェルを倒したシーン、全然盛り上がらなかったなぁ」
アスカ「実力よ、実力」
シンジ「楽勝だったもんね」
GM「……つまらないから、ここらへんは編集でカットしよう」
アスカ「……おひ」
GM「大丈夫大丈夫。後編の冒頭で簡単に説明して、何が起こったかは分かるようにしておくから」

と、いうワケで中編と後編の間に使徒を二体ばかりブチ倒していたりする。

シンジ「さっきの苦労が水の泡」
レイ「だから……ほとんど苦労してないわ」
アスカ「まぁ、そーだけど」
GM「ま、ここからが後編の本番だと思っておくれ。そいでもって、一日三連戦を果たし

た皆はやっとこさエヴァを格納庫に収納してエヴァから下りることができた。ゆーても事件は朝から起こったから、よーやっと午後の三時ってところ」
アスカ「うー……楽勝でも三連戦はキツいわねぇ」
シンジ「そーだね」
レイ「楽勝なのと疲れないのは別だもの」
シンジ「うーん……深いなぁ、綾波」
GM「そうか？」
アスカ「意味まんまだと思うけど……」
GM「ま、いいや。皆が戦っている間もＮＥＲＶのスタッフは遊んでいたワケではない。様々な解析の結果、今回の騒動の原因はアスカにあると判明した」
アスカ「げっ」
シンジ「そーかー。分かってはいたけど、今回の犠牲者はアスカだったんだね」
GM「リツコの推論によると」
リツコ「今回の使徒は、どうやら心理的に一番多感な人物にとりついたようね」
GM「とのことだ。まぁ、いまさら言う必要はないだろうが……メンタル判定で一番高い

目を出し続けたアスカが選ばれたワケだな。これも優秀な者の宿命か」
シンジ「優秀かぁ。アスカ、おめでとう」
レイ「おめでとう」
リツコ「おめでとう」
アスカ「ちっともめでたくないわよっ！　ああ、天才っていつも孤独なのね……」
ＧＭ「……と、まぁ冗談はワキにおいておいて」
アスカ「おい」
シンジ「じゃ……じゃあアスカが使徒なの？」
リツコ「えぇ」
シンジ「さささ……と怯えた顔をして後ずさります」
レイ「……さよなら」
アスカ「ちょっとまったぁっ！　じゃすと・あ・もーめんとっ!!　まさか、あたしを退治するなんてこた言わないわよねっ!?」
リツコ「(あっさりと) 言わないわよ」
アスカ「ほ～」

レイ「ち」
シンジ「綾波、だからその『ち』っていうのは」
レイ「だからプレイヤー発言よ」
アスカ「ならちょっとは地に戻って発言してよね〜。あんた、レイの演技のまま舌打ちしてるじゃない。怖いのよっ」
レイ「そう？　怖い？」
アスカ「怖いわっ！」
レイ「……そう」

嬉しそうにうつむくな、頼むから。

シンジ「まぁまぁ。それで、どういう使徒なの？　アスカを退治しなくていい使徒っていうことは、同化してる使徒じゃないんだよね」
レイ「寄生タイプかしら」
シンジ「あれ、精神に潜り込んでいるタイプじゃないの？」

ＧＭ「それじゃルールブックと同じだろう。最初に言っておいたとおり、文庫とは正体を変えてある」
シンジ「あ、そうか」
アスカ「じゃあ、何なのよ」
リツコ「この使徒はアスカを構成（こうせい）する末端（まったん）に食いつき、そこからこっちの世界に干渉（かんしょう）しているのよ」
アスカ「あたしを構成する末端？」
シンジ「爪（つめ）？」
レイ「髪？」
リツコ「影よ」
三人「影ぇ!?」
アスカ「(下を見下ろして)……この影？」
リツコ「そう、その影」
アスカ「……………………」
リツコ「そんな目をしても無駄（むだ）。影はね、『それ』が『それであるため』にその物体を形

成させる立派な構成要素の一つなの。そして、要素の中では最も不安定な存在。他からその存在に介入するには、最も適しているといっていい要素といえるでしょうね」

アスカ「いや、そんな難しいことを言われても……」

レイ「つまり使徒は、惣流・アスカ・ラングレーという人物に介入するために惣流・アスカ・ラングレーを構成する要素中で最も不安定な物的存在、影を利用したというわけね」

GM「一発で理解されるというのも凄いモンがあるな……」

リツコ「……まぁ、簡単に言えばそういうことよ」

シンジ「すごいや、綾波」

レイ「別に……ルールブックが『精神寄生体』だったから、それと正体を異なるようにするなら『物的寄生体』だと思っただけ」

GM「ヤな推理するな、こいつ（笑）」

レイ「だとすると、さっき倒したあの使徒は、おそらくは資料を見たであろうアスカの記憶を媒介してこちらの世界に具現したものなのではないかしら。頭痛が起こったのは、多分そのせい。物的に同化した使徒が、彼女のニューロンとシナプスに介入して引き起こした現象」

シンジ「そうなの？」
GM「いや、そこまでの理屈は考えていなかったが……面白いから続けてくれ」
レイ「さらに推論を続けるなら、使徒は不安定な存在である『影』がさらに不安定な状態になったときにより活発に活動するはず。頭痛が起こったのは最初は室内。次はトンネル内、エントリープラグ内の順。逆に街で車からおりたとき、旧芦ノ湖でエヴァからおりたときは頭痛は発生してないし、二度目の頭痛がわざわざ『トンネルに入ったら』というのも気になる。旧芦ノ湖のときも『日差しが厳しい』って強調してたし」
GM「何気に、よく聞いてやがるな」

芦ノ湖（対ラミエル戦）は省略してあるが、そーゆーシーンがあったのである。

シンジ「すごいや、綾波」
GM「なるほど。その推理通りだったとしたら、どうやって使徒を倒したらいいと思う？」
レイ「そうね。この場合の使徒対策として考えられるものは、

1．使徒は影が不安定なときに力を具現するので、強力なスポットライトでアスカの影を固定

2．逆に不安定な状況で活動するらしいので、活動を活発になるように追い込んで使徒を攻撃する

3．アスカを殺す

……というのがぱっと考えられるわ」

アスカ「3は却下(きゃっか)よ」

ＧＭ「むぅ。正解に一番近いのは1だな」

リツコ「作戦としては、アスカの影をクッキリと引き伸(の)ばし、面積が最大値になったところでアスカの足元に零号機(ぜろごうき)と初号機がＡＴフィールドを展開。その力をもって影とアスカを切り離す……というプランなんだけど」

シンジ「すごいや、綾波」

レイ「まぁ、言われる前に言っておくと、こんなに作戦に口だしするのはレイのキャラクターから外(はず)れてるとは思うわ。正解だったのなら、今の説明は赤木博士が説明したことにして」

GM「OK。大体そんなよーな内容だったので、そのような説明がリツコからあった」
アスカ「なるほど。じゃあ、どっか広いスペースのあるところで強力なスポットライト浴びせて、伸び切った影をシンジとアスカが切り離すのね」
GM「あ、照明ってトコだけはちがう。人工的な照明だと、どんなに指向性の強い光でもすぐ拡散しちゃうから」
シンジ「じゃ、どうするの？」
GM「どんな照明よりもまっすぐな光源があるだろう。このシナリオは、もともとそのシーンを思い浮かべたところから始まったのだ」
アスカ「なるほど、太陽」
GM「そう。それも夕暮れ近くだ。ビジュアル的に奇麗だろう」
レイ「広い空間。夕日を背に、伸びる影」
GM「そして、アスカの両脇に控える二体の巨人・エヴァンゲリオン」
シンジ「うーん……想像すると、絵になる。確かに」
アスカ「なるほど。分かったわ」
レイ「すると、さっき午後三時ということだから……」

シンジ「この時期だと、夕暮れは五時くらいかな。夏だし」
GM「この時代の日本は一年中夏という設定だが……」
シンジ「あ、そうか」
リツコ「と、いうワケで早速準備よ。アスカは……そうね。第3新東京市で一番広くて直線距離のある道路を検索するからそこに立って。もちろん太陽光線が遮らない角度の道路よ。レイとシンジ君はエヴァに乗ってその横で待機。くれぐれもアスカに当たる光を阻害しないように」
レイ「はい」
シンジ「分かりました」

かくして、夕暮れのアスカと使徒切り離し作戦の準備は始まった。
……が、ここらへんの準備ネタは結構ダラダラと長引いたので省略。
いよいよ時刻は夕方四時五五分。
作戦実行五分前である。

GM「てなワケで時間は刻々と近づいてきた。このころにはミサトも復帰して、本部勤務に戻っている」
ミサト「用意はいい、アスカ」
アスカ「バッチリよ」
リツコ「では、時間になったら零号機と初号機は一斉にATフィールドで使徒を切り離して。アスカは切り離されたら急いで弐号機に搭乗。有事に備えて」
GM「人気のない第3新東京市。夕日を背にして立つアスカ。伸びる影。控えるエヴァ二体と、やや遠くにアスカの弐号機……うん、なんかイメージどおりのシーンがそこに存在している」
レイ「使徒の切り離し判定はどうするの？」
シンジ「自動的成功？」
GM「そうしてやりたいとこでもあるが……今回のプレイはすでに結構サービスしているので、ちゃんとダイスを振ってもらおう。レイとシンジ、それぞれメンタルで振って両者14以上で成功だ」
シンジ「う……7以上」

レイ「あたしは5以上」
アスカ「失敗したら蹴るわよ」
シンジ「そんな……ボク、今回のプレイでいい目出した記憶ないのに」
アスカ「何がいい目よ！　7なんてもろ平均値じゃない。7以上ってことは、7も含まれるんだから確率は六割近いのよ!!」
レイ「正確には五九・六六六六六……パーセントね」
シンジ「でもアスカ、さっき『確率に縛られるなんてバカげてる』とかなんとか」
アスカ「うるさいわね！　乙女心はコロコロ変わるものなのよ」

そーゆーのも乙女心というのか？

レイ「失敗したらどうなるの？」
ＧＭ「どーということない。今日は失敗したというだけで、次の晴れの日までアスカが頭痛に悩まされつつ使徒がポコポコ復活してくるというだけだ。もっとも、あんま失敗続きだとアスカが取り込まれてしまうかもしれんが……」

シンジ「なんだ、そんな程度か」
アスカ「そんな程度かじゃないわよっ！　失敗したら蹴りよ、蹴り」
シンジ「でも、失敗しても後がないワケじゃ」
アスカ「重度の二日酔いなんて、たとえキャラクターとしても嫌！」
ＧＭ「まぁ、気持ちは分からんでもないが……プレッシャーをかけてどうする」
アスカ「シンジにはこれくらいでちょうどいいのよ」
ＧＭ「まぁ、そーかもしれんが」
シンジ「納得しないでよ」
ＧＭ「まぁ、そんなこんなで時間は過ぎて……時刻は五時となる。あと一〇秒、両者同時に振ってくれ……あと四、三、二、一……〇！」
レイ「（無言でダイスを振る）」
シンジ「（半分やけっぱちで振る）えいっ！　……ああっ、一個テーブルから落ちたっ!!」
アスカ「そんな思いっきり振るからよっ」
レイ「……17。成功」
ＧＭ「シンジは……机の上の目は3だな。じゃ、落ちてるのが4以上なら成功だ」

アスカ「振り直しにしないの？」
ＧＭ「しないのだ」
シンジ「六面ダイスの4以上って……うわぁ、ホントに確率五〇パーセントだ」
レイ「ダイスはどこへいったの？」
シンジ「あれぇ……？」
アスカ「もー、どこまで転がったのよ」
ＧＭ「んー……そんなに転がるはずないんだが」

ここでプレイを一旦区切ってダイスを捜索。
しかし、落ちたダイスは見つからなかった。

ＧＭ「……しかたない。落ちた分だけ振り直すよーに」
シンジ「うう、しかたない。（またもやけっぱちな感じで）えぃっ!!」

コン……と軽い音を立ててテーブルから落ちていくダイス。

シンジ「……あ」
アスカ「『あ』じゃないわぁっ！　二度連チャンで落とすんじゃないわよっ!!」
　落ちたダイスに近寄ってみると、カベに引っかかってナナメに止まっており、「3」と「5」の面を上にしていた。
シンジ「5、だよね」
アスカ「あたしはそれで文句(もんく)ないけど」
GM「でも、ほぼ半々だぞ。コレ」
レイ「どっちをとっても不思議(ふしぎ)じゃないわ」
シンジ「どっちをとっても……って、露骨(ろこつ)に成功と失敗の差があるんだけど」
GM「うーむ。ダイスが落ちるだのナナメに止まるだのはよくあることで、リプレイでは無視するもんなんだが……重要な判定で絶妙(ぜつみょう)に発生したから、ちゃんとリプレイに掲載(けいさい)するようにしよう」

シンジ「しなくていいよ」

　いや、した。

アスカ「で、コレはどうするの？　もいちど振り直し？」

レイ「（無言でダン！　と床を踏みならす。震動で倒れるダイス）」

アスカ「なるほどっ」

シンジ「震動でどっちが上になるか、だね」

ＧＭ「……転がったのはいいが……3でも5でもなく、6の目が出てるぞ」

アスカ「ファースト、勢いつけすぎ（笑）」

レイ「成功ね」

ＧＭ「まぁ、特にいちゃもんはつけんが……成功ということにしておこう」

　そして、再び席に着く一同。

GM「流れが変にブチ切れたが、もう一度盛り上がり直しながら再開しよう」
アスカ「じゃあ、勢いつけてドラマチックにいくべきね」
GM「そうだな」
アスカ「それじゃ……ああっ、あたしの影が!!」
GM「そう！　二体のエヴァのATフィールドで断ち切られた途端、アスカの長く伸びた影は奇妙にくねり始める！　アスカの影に存在し続けられなくなったため、使徒がその正体を現そうとしているのだ!!」
アスカ「ああっ、なんて恐ろしい光景かしら!!」
GM「影は膨張、収縮を繰り返しながら、平面から立体へと移り変わろうとしている!!」
アスカ「これが、これが使徒の正体っ!!」
GM「そうっ、これがっ……」
シンジ「二人とも……その演技ヘンだよ」
GM「…………」
アスカ「…………」

そうかもしれない。

GM「コホン。影は膨張、収縮を繰り返しつつ、平面から立体への変化を遂げようとしている」

アスカ「あ、裏切り者」

GM「やかましい。……で、その変貌はまるで地面に張りつけられていた風船に無理矢理空気が送り込まれていくかのような感じだ。ベリッ、ベリッと地面から影が離れて、使徒がその姿を現していく」

レイ「これが、使徒の正体」

シンジ「使徒というよりは怪獣って感じの登場のしかただね」

GM「まぁ、参考にしなかったといったらウソになるが」

アスカ「どんなヤツなの？」

GM「んー……どちらかというと人型。模様的にはインディアンのようなカラーリングがあって……」

アスカ「あ、酋長怪獣ジェロ○モね！」

GM「げ、一発でばれた！」

ジェ○ニモとはウ○トラマンに出てきた怪獣で、今まで倒された怪獣を甦（よみがえ）らせようとしたなかなかにとんでもないヤツである。ちなみに、なぜ酋長怪獣なのかは不明。

モトネタがバレたついでに言っておくと、エヴァもご存じのとおり特撮（とくさつ）をかなりイメージして作られている作品。ゲームのネタが思いつかないという人は、その年代の特撮からネタを引っ張ってくるとそれなりに味のあるイベントが組めるはず。これはモトネタがバレたから言っているのではなく、マジに役立つシナリオの作り方である。

シンジ「なにそれ？」

レイ「さぁ？」

GM「いや、知らん者は知らんままでよろし。別に知っててもゲームの進行には役だたないし」

アスカ「よくもあたしにとりついてくれたわね、ジェロニ○！」

GM「だからそれはあくまでモトネタだっつーの」

レイ「そうね。ネタがどうあれ戦うべき相手」
ＧＭ「そういうことだ。エヴァ一体と戦うことを前提にしたサキエルとかと違って、こいつは一応三体同時に戦えるように作ってあるから手ごわいぞ」
アスカ「げっ、じゃあ急いでエヴァに乗り込まないと」
ＧＭ「アスカの側には一応ＮＥＲＶ職員のジープが控えている。急いで弐号機に走れば４ターンで戦闘に参加できるぞ」
シンジ「……と、いうことはエヴァ三体分の相手と、４ターンまではエヴァ二体で戦わなくちゃいけないってことか」
アスカ「それくらい持たせなさいよっ！」
レイ「努力はするわ」

　そして、始まった戦闘。
初号機と零号機は弐号機が来るまで、という考えからか慎重に戦いを進めようとする。
しかしカードの読みが悪く、二体とも徐々に追い込まれていく。
　そして３ターン目。

レイ「♣の7！」
GM「♠の10！　こいつの修正は+6だから……ダメージ16っ」
♣（遠距離戦）は♠（接近戦）に弱く、カード数値とダメージ修正の分だけダメージを受けてしまう。
ちなみに◇は♠に強く♣に弱い。
レイ「……っ。駄目、沈んだわ」
アスカ「零号機がやられたぁっ!?　早すぎるわよ、バカっ」
シンジ「でも、ホントに強いよ、この使徒。小まめにHP回復させないとすぐやられちゃう」
GM「てなわけで4ターン目に突入だ。アスカ、このターンから戦闘に入れるぞ」
レイ「がんばってね」
アスカ「あー……分かったわよ。エヴァンゲリオン弐号機、起動！」

シンジ「やっと援軍がきた」
レイ「でも、二対一にかわりなし」
アスカ「誰(だれ)のせいなのよっ！」
GM「では時計まわりでシンジ、アスカ、使徒の順になる」
シンジ「えっと……HPが16まで減ってるから、MP使って最大までもどしとく」
GM「まぁ、今それで零号機がやられたばっかだからな。では起動した弐号機は？」
アスカ「もちろん攻撃よ！　いくわよっ（と言ってカードを出す）」
GM「ほいな、カード」
アスカ「せーの……♣のJ！」
GM「♠の7！　+6で13ダメージっ！」
アスカ「ああっ、残りHP15っ！」
GM「では、使徒の番だな……弐号機にいくぞっ。カード」
アスカ「う、受けて立つわよ！　はいっ、カード!!」
GM「♣の5っ！」
アスカ「♠のQっ、ウソっ!?」

GM「ウソではない」

♣は、攻撃側のダメージがそのまま跳ね返る。アスカはよりによってQというバカでかいカードを出してしまっていたのだ。

GM「弐号機の接近戦の武器は？」
アスカ「プ……プログレッシブ・ナイフ（ダメージ修正+1）」
レイ「じゃ、13ダメージね」
アスカ「ああっ、残りHP2ぃっ」
シンジ「アスカ……何しに出てきたの？」
アスカ「うっ、うっさいわね。これからよ！　シンジのクセにそんな目で見てっ!!」
シンジ「そうはいってもねぇ」
レイ「ねぇ」
アスカ「あっ、あっ、二人して……」
GM「で、シンジの番なのだが」

シンジ「あ、攻撃します。はい、カード」
GM「ほい、カード」
シンジ「♣のQ！」
GM「◇のKっ……て、負けたか」
シンジ「ポジトロン・ライフル（ダメージ修正＋5）で、17ダメージ」
GM「おおっ、それは痛い」
アスカ「ふっ、そうこなくちゃ。勝負はこれからよ！」
GM「で、アスカの番だけど……」
アスカ「……HPの回復。…………………何よ、しょうがないじゃない。HP回復しないと次でやられちゃうかもしれないんだから!!」
シンジ「誰もそんなこと言ってないって（笑）」
GM「被害妄想じゃのう」
レイ「使徒の番よ」
GM「そうだな……これはお返しに初号機を狙わなくてはなるまい」

しかし、先程の攻撃で勢いがついたのか、初号機はこれ以降一度もダメージを受けずに使徒にダメージを与えていく。

途中、ＭＰもカードも使い切った弐号機が無残に打ち倒されたが……

アスカ「うっさいわね！」

初号機はほぼ一機で、見事に使徒を撃退したのである。

シンジ「やった！」
レイ「おめでとう。ほとんど碇君の手柄ね」
アスカ「何よ、あたしだって使徒の手持ちカード減らすのに貢献してるのよ！」
ＧＭ「１ダメージも与えられなかったけどな」
アスカ「いいのよ、そんなささいなこと！」
ＧＭ「ささいなのか」
アスカ「ささいよ！」

GM「……ま、いいだろ。何はともあれ、使徒は初号機のプログレッシブ・ナイフに貫かれ、その活動を停止した。今までの使徒と違い、こいつは活動をやめたとたんに組織崩壊を起こして崩れさっていく。それまでしなやかだった皮膚（？）にヒビが入り、ボロボロと乾いた泥人形のように風に流され始めた」

アスカ「うっ、きも悪い」

GM「気持ち悪いか？」

アスカ「気持ち悪いわよ。それってつまりは死んだ細胞があたりにまき散らされてるってことでしょ」

GM「んー、そうともいうかもしれんが」

シンジ「アスカって、想像力豊かだよね」

GM「では、サービスで風向きをそっちに向けてあげよう。倒された弐号機に使徒の破片が舞い落ちていく」

アスカ「あーっ、あーっ、あたしの弐号機にぃっ!!」

ミサト「サービス、サービスぅ」

アスカ「こんなん、サービスじゃないわぁぁぁっっ!!」

シンジ「なんだか、ラスボスを倒したわりにはちっとも感動的じゃないなぁ。ボクの気のせいかな？」
レイ「……気のせいじゃ、ないと思うわ」
GM「うーむ。そうかも」

そして、プレイはエンディングへ。

GM「こうして、一連の事件は幕を閉じた。使徒反応はアスカが原因であることが判明し、その源となっていた使徒も倒した」
アスカ「何かひっかかるわね、その言い方」
GM「事件の終わりは……『使徒接近！』同様、奇妙な同居生活の終わりを意味する。っても、このプレイでレイは一泊しかしとらんけどな」
シンジ「一泊じゃ、同居生活とはいえない気はするけど」
レイ「でも、同居生活だったのね……」
シンジ「う……うん。そうだね」

GM「それじゃ。このプレイはレイが再び帰っていくところでエンディングだ。少ない荷物を手にしたレイが玄関にいるところで幕を閉じる。では、最後のプレイをどーぞ」
アスカ「な、なんとなく苦手ね。こーゆーシチュエーション」
レイ「そうね。あたしもあまり、得意じゃないわ」
シンジ「……なんかさ、ついさっきまでおちゃらけてたのに、急に真面目な状況になると気恥ずかしいよね」
レイ「……そうね」
ミサト「ほらほら、しんみりしてない。どうせ明日になればまたＮＥＲＶで会えるんだからぁ」
アスカ「し、しんみりなんてしてないわよ！」
レイ「……そうね」
アスカ「フ……ファースト」
レイ「何？」
アスカ「とりあえず、原因はあたしだったみたいだったから……嫌だけど謝っとくわ。その……迷惑かけたわね！」

ＧＭ「謝ってんのか、それ？」

アスカ「あたしなりの謝り方よ！」

レイ「……別に、気にしてないわ」

アスカ「そ。アンタはそう言うとは思ってたけどね」

レイ「そう」

シンジ「あ、あのさ綾波」

レイ「何？」

シンジ「いや……その……また明日」

レイ「……さよなら」

シンジ「う、うん。また」

レイ「では……何故か後ろ髪をひかれながらも、ドアを閉めます」

ＧＭ「プシュ……と。これで今回のプレイは終了。物語はこの後のフォースチルドレン……トウジの話へと続いてく。おしまい」

アスカ「んーっ、ひさびさにハチャメチャなプレイだったわねぇ」

シンジ「ギャグとシリアスの移り変わりが激しいから、結構とまどっちゃったよ」

GM「まぁ、そこらへんは後で反省するとして……はよ片づけんと終電になってしまうぞ」
レイ「ウソ、もうこんな時間⁉」
GM「そう。さっさと片づけた片づけた」

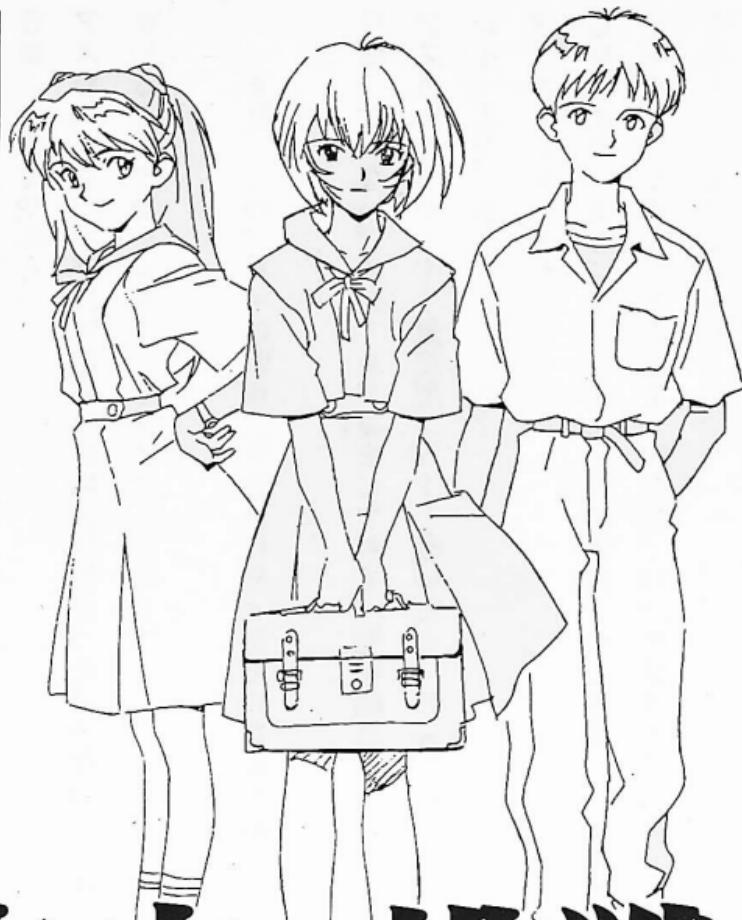
こうしてプレイは終了。ちょっと遠距離のレイのプレイヤーは慌てて帰りの支度をすることになる。

……最後に。
シンジのなくしたダイスは、プレイ終了後にアスカのプレイヤーのカバンの下にあったのを発見された。
ちなみに、出目は2（失敗）だったりなんかする。

●『見えざる侵入者』について

エヴァＲＰＧ二作目、「使徒接近！」のリプレイがこの作品。
前編が雑誌掲載、中編と後編が書下ろしというエラい状態になっている。
「それじゃ、雑誌の方では前編の続きをやらなかったのか？」
とか思われそーだが、そんなこたぁない。雑誌には、もちろん続きを掲載する。
この文庫の発売後に。
、、、、、、、
最初の予定では、雑誌の連載が終わってからこの文庫が発売されるハズだったのだが……諸般の都合で連載終了よりも、このリプレイ集の方が先に出る展開となった。簡単に言えば、雑誌の掲載時期が遅れて、逆に文庫の発売時期が早まった……という感じであろうか。その結果、ものの見事に世に出る時期の逆転現象が起こってしまった。

「それじゃ、『欲望と結末と』同様に同じシナリオで別プレイ？」
これも違う。
雑誌掲載用のプレイでは、さらに使徒の正体を変えてある。
前編を読めばわかると思うが、このプレイは文庫版のシナリオの使徒の正体を変更（へんこう）して始めたもの。使徒の正体は「オチ」の一つでもあるので、こればかりは使い回すと面白（おもしろ）さ半減（はんげん）どころではすまなくなってしまうのだ。
つまりは二度目の「使徒の正体」追加である。
同じシナリオ、同じシチュエーションで使徒の正体を三つ考える。結構難儀（なんぎ）な作業だ。
うーむ、古い文献（ぶんけん）をあさっていろいろ考えてみるか……

第五章

宇宙からの挑戦

追加ルール　サンプル・リプレイ

GM「さて、プレイを始めようか。今回のプレイは……」
アスカ「劇場版？（笑）」
GM「なんでやねん」
アスカ「いや……昨日完結編の劇場公開始まったじゃない。タイムリーに劇場版のプレイをやるんじゃないかなー、と思ったんだけど」

つまり、このプレイは劇場公開翌日にやったものなのである。

GM「ないない。スケールが凄まじすぎて、完結編はゲームにならん（笑）」
アスカ「そっかー……量産型エヴァと戦いたかったんだけど」
レイ「また、食べられたいの？」
アスカ「いや、それは……」
GM「まぁ、あそこまでいくとRPGのルールと数値で縛るのもナンセンスだな。やはりゲームとして成立するのはTV版前半。いってフォースチルドレンからエヴァがS2機関を取り込むまであたりか……」

シンジ「カヲル君とかの話あたりは？」

ＧＭ「あそこまでタイムテーブルを進めると、すでに人間関係がエラいことになってるからダメだ。その次元で言うと、劇場版なんかエヴァ搭乗者(とうじょうしゃ)の三人が三人ともバラバラでまとまって行動させられないし……」

アスカ「うーん、それは一理あるわねぇ」

ＧＭ「っつーワケで今回のプレイは、この後ろに載っている『追加ルール』を使ったプレイ。いわゆる、サンプルリプレイだ」

シンジ「追加ルール？」

ＧＭ「そ。まぁ、追加いうても『決戦！　第3新東京市』の戦闘(せんとう)ルールを『使徒接近！』で遊べるようにしたものなんだが……」

アスカ「それって、キャラクター・パートは『使徒接近！』で、エヴァに乗ってからが『決戦！　第3新東京市』って考えればいいのかな？」

ＧＭ「それで正解」

シンジ「それだけだったら、わざわざ『サンプル』ってつける必要もない気がするけど……」

ＧＭ「いや、ルールとルールのつなぎにトランプ使ってるのよ。逆を言えば、サンプルを作る必要はそこだけってことでもあるんだけど……」
アスカ「なるほど。つまりはそこだけ注意してプレイしろってことね」
ＧＭ「そのとおり。そのかわり、今回多少は暴走かましてもいいから」
シンジ「……暴走って？」
ＧＭ「つまり、多少キャラクターを暴走させてもいいってことだ」
レイ「それってＴＶ版最終話みたいな綾波レイもありってコト？」
ＧＭ「いや……あそこまで変わられると。それにおまい、前回（「見えざる侵入者」のこと）ですでにほとんど暴走しとったやろが」
レイ「（ボソリと）そんなことないわ……あれはまだ始まりに過ぎないもの」
ＧＭ「ほりほり。それがもぉ暴走しとるっちゅーんじゃ。オリジナルと比べて不気味係数が上昇しまくっとるだろが」
シンジ「不気味係数って……」
アスカ「あたしなんかヒステリー起こしっぱなしでほとんどオリジナル状態よ」
ＧＭ「まぁ、アスカだしな」

シンジ「アスカだったら、いくらヒステリー起こしても『アスカらしい』の一言で片づけられるしね」

片づけんでくれ。

ＧＭ「まぁ、なんで暴走可にしたかというと……ぶっちゃけて言えば、今回のシナリオは多分に『番外編』の雰囲気で攻めるからだ」

アスカ「番外編」

ＧＭ「ホラ、あるだろ……ＴＶに対するラジオ放送とか、ＣＤドラマとか。本筋から大きく離れた設定のストーリーが語られることが」

アスカ「あぁ、アレね」

シンジ「たしか、エヴァのＣＤドラマでも『宇宙使徒』とかいうヤツが出てきたよね。使徒というよりほとんど宇宙怪獣みたいなやつ」

ＧＭ「そう、まさにソレだ」

アスカ「まさにそれって……」

シンジ「まさか……」
GM「そう。今回の元ネタはそのドラマ編にヒントを得たプレイなのだ。たまには使徒ばかりでなく、謎の宇宙怪獣が敵というのもオツなものだろう」
シンジ「あー、やっぱりいぃ」
アスカ「OKっ！　燃えるわ!!」
GM「っちゅーワケでプレイを始めよぉ」

●事の起こり

深夜の箱根の森。
誰に知られることなく、それは舞い降りた。
光り輝く物体。
巨大な、乗り物のようなもの。
天空より舞い降りた光は、森へ入り込むとフ……とその姿をかき消した。
人は、誰もそのことに気がついていない。
森は、静かにその姿を横たわらせているだけであった。

そして、その日から第3新東京市では謎の失踪事件が相次ぐようになったのである。

GM「……ってのが今回の事の起こりやが……」
アスカ「なるほど。こりゃ暴走モンだわ（笑）」
シンジ「今回の敵は宇宙人？」
GM「うーむ、宇宙人か。何か言い方がしっくりこんが……」
アスカ「使徒よ、使徒。エヴァの世界では、人類を除けば敵は全部『使徒』になるのよ。だからこれはさっき言ったとおり『宇宙使徒』の仕業よ！」
GM「いや、『仕業よ！』と断言されても。それに、そもそもまだキャラクターは謎の飛行物体の存在そのものを知らないワケだし」
レイ「U．F．O……未確認飛行物体」
アスカ「じゃ、あたしたちはどーすればいいの？」
GM「シチュエーションとしては、『使徒接近！』と同じ状態になるようにしよう。つまり、シンジもレイもアスカもミサトのマンションにいるという状態」
アスカ「オッケー。じゃ、あたしとシンジが別部屋で、ファーストがミサトと同じ部屋っ

ていうパターンでいいのね」

GM「まぁ、それでよろし」

アスカ「この女と同じ屋根の下ってのが気に入らないけど」

シンジ「まあまあ」

GM「……ではプレイを進めよう。今回そんな長いヤツではないし。で、夜の葛城宅だが……みんな、何してる？」

アスカ「何って……時間は？」

GM「んー……六時か七時くらい。ちなみにミサトは本日夜勤で朝帰り」

レイ「今日は、平穏な睡眠時間を迎えることができるのね」

シンジ「綾波、大変だったものね」

レイ「葛城三佐の寝相は、拳法の達人に匹敵するわ」

GM「そこまで言うか」

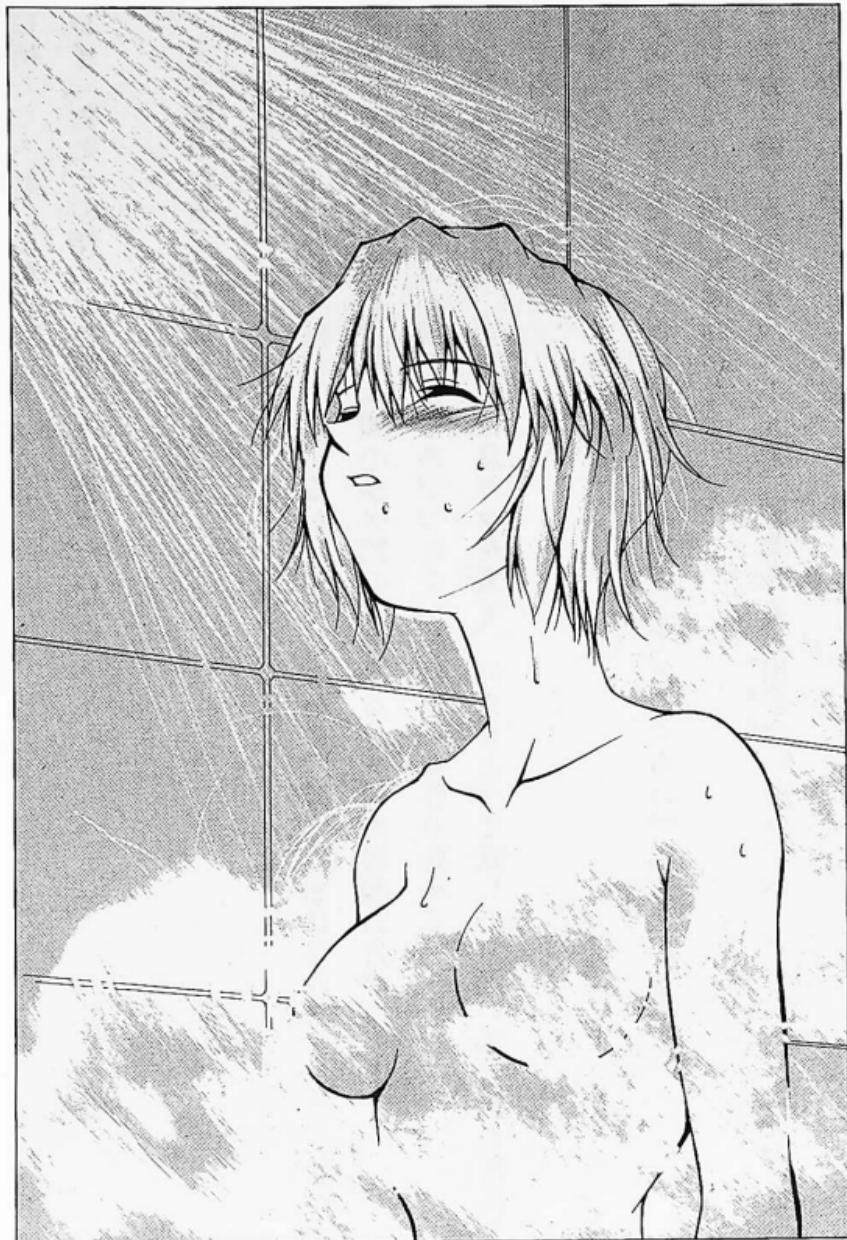
アスカ「まぁ、ミサトの寝相はさておいて……その時間って一番微妙ね。食事かお風呂って感じかしら」

シンジ「そうだね」

レイ「では、入浴シーンから……」
ＧＭ「まてまてまて。いきなりそっちに走るか」
レイ「何か、不都合でも？」
ＧＭ「いや、不都合っつーか」
アスカ「そうよ。この場合、あたしが一番風呂って相場が決まっているんだから」

いや、そういう問題でもない。

ＧＭ「……とにかく、各個人が風呂入ってるプレイしたってしかたなかろ。風呂はもう入ったことにしとけ」
レイ「せっかくの読者サービスが」
ＧＭ「いや、そーゆーサービスは気にせんでいいから。文字だし」
アスカ「じゃ、入ったことにして……ふう、いい湯だったわ」
レイ「レイの場合……色白な分、頬にさす赤みが目立つかも」
シンジ「んで、ボクが残り湯に入るのか……」

アスカ「そうだけど、ちょっとまった」
シンジ「何？」
アスカ「シンジが入る前に一回お湯を抜いて入れ直しておいて。あたしが入った残り湯にアンタが浸かるなんて冗談じゃないわ」
GM「うわ、きっつ……」
シンジ「わ、分かったよ……神経質なんだから」
アスカ「神経質なんかじゃないわ、乙女に対するエチケットよ！」
GM「そーゆーもんか？」
アスカ「そーゆーもんよ。そして、お風呂からあがったらさっさと食事の支度すんのよ！あたしお腹すいてるんだから!!」
GM「ひでぇ（笑）。完璧にカカァ天下ではないか」
シンジ「しくしくしく……すっかりおさんどん小僧だよぅ」
レイ「しかたないわ」
GM「しかたないて。手伝ってやろうとか思ったりは……しないんだろうなぁ、やっぱ」
アスカ「当然じゃない」

GM「うーむ、しかし」
レイ「あたしの作った手料理……食べたい？」

そう聞かれると言葉につまる。

アスカ「……いいわ、何が出てくるか分かんないから。得体の知れないファーストの料理にかけるより、及第点でも人間の食べ物の出てくるシンジの料理の方がマシよ」
GM「ううむ。では、風呂からあがったシンジは料理を作り始める」
シンジ「はあああ……まずは鳥ガラを煮て、アクをとって濾して。別の鍋で豚を醤油と日本酒で煮立て始めて」
GM「なんかいきなり本格的だな」
アスカ「なんだか知らないけど、その料理ってどれくらいで出来上がるの？」
シンジ「……四、五時間かな？」
アスカ「待てるかぁぁっっ！（笑）野菜炒めと出来合いのハンバーグでいいからさっさと作んなさいよ!!」

シンジ「う、うん。そんなのでいいんだったら。確かハンバーグは冷蔵庫に……」
ＧＭ「と、シンジは冷蔵庫をあさった。しかし、冷蔵庫の中に確かにしまっておいたはずのレトルトハンバーグは影も形もなくなっている」
シンジ「あれ、おかしいな……」
アスカ「どうしたのよ？」
シンジ「いや、ここにしまっておいたはずのハンバーグがないんだ」
アスカ「なんですってぇっ!?　あの、あたしが故郷の味を懐かしんで向こうのＮＥＲＶから送ってもらった特製牛肉一〇〇パーセントハンバーグが、ないですってぇっ!!」

そんなたいそうなモノだったのか。
こちらとしては普通のスーパーで売ってる安ハンバーグのつもりだったのだが。

シンジ「う、うん。確かここに入れておいたんだけど……アスカ、食べちゃった？」
アスカ「バカシンジじゃないんだから、食べたら覚えてるわよ！　それにハンバーグは新鮮冷凍パックという長所を生かして産地直送、お得な三〇人前セットを送ってもらったの

よ！　たとえあたしやミサトがつまみ食いしたとしたって、なくなるワケがないでしょ！」

よくそうポンポンと設定が飛び出てくるな、アスカ。

分量もこちらは四、五人前を想定していたのだが……

まぁ、なくなって変だという状況が強調されるから、いっか。

GM「なるほど、アスカは三〇人前も冷蔵庫にほうりこんでたのか。しかし、そのハンバーグは影も形もないぞ」

アスカ「きいぃぃぃっっ！　ファースト、あんたまさか肉が嫌いだからって捨てたんじゃないでしょうね!!」

レイ「冷蔵庫にそんなものが入っていることすら、知らなかったわ」

シンジ「……だよねぇ」

レイ「(ボソリと) 知ってたら、捨てたかもしれないけど」

シンジ「……綾波？」

レイ「何でも、ないわ」
GM「だから怖いて、そのレイの演技（笑）」
アスカ「どうすんのよ、今日の夕食？」
シンジ「……ここはやっぱり四時間かけて」
アスカ「待てるかあぁぁっ!!」
シンジ「でも、特上の豚……」
レイ「あたしも、食べないわ。肉、嫌いだもの」
GM「そーいや、そうだ」
アスカ「ああっ、もうしょうがないわね！　あたしがライスだけ用意しとくからシンジはコンビニでも行ってレトルトのカレーでも買ってきなさいよ！　あたしは高級ビーフ一〇〇パーセント、辛さ爆発一〇倍カレーね!!」
レイ「あたしは、まるごと充実野菜カレー」
シンジ「う、うん。分かった」
GM「おや、分離行動か。なら、どっちから処理してこっかな」
アスカ「あ、なんかイベントあるのね」

GM「うむ。ささやかながらある」
シンジ「じゃ、ボクからいきます。一人だし」
GM「OK。では、シンジは一人マンションを出て、コンビニへ向かった。詳しい地図はないので分からないが、仮にも首都の住宅街だ。徒歩で五分か一〇分の距離に一軒はコンビニぐらいあるだろう」
シンジ「じゃあ、一番手近のコンビニへ……」
GM「シンジがコンビニに入ると、そこには店員も誰もいなかった」
シンジ「全自動コンビニ？」
GM「いや、普通のコンビニ。なのに、店員の姿が見えない」
シンジ「……まぁ、品物選んでいるウチにでてくるよね。えーと……確かアスカは檄辛カレー」
アスカ「高級ビーフ一〇〇パーセント、辛さ爆発一〇倍カレーよ。間違えて別の品物買ってきたら許さないからね」

念のため。そのような品名のレトルトカレーは存在しません（多分）。

それにしてもアスカ、今回はやけに品名とかにこだわるな。

シンジ「はいはい。綾波は何だったっけ？」
レイ「有機栽培野菜カレーよ」

こっちはこっちでさっきと商品名違うし。

ＧＭ「まぁ、そんなけったいなカレーがコンビニに置いてあるのかは疑問だが……ここでないと言ってもしょうがないので見つけたことにしよう。きっとこの時代の定番商品だったのだ。ク◯レカレーとかボ◯カレーみたいなもんだな」
シンジ「じゃあボクは……えーと……えーと……」
ＧＭ「無理に商品名考えなくていいから」
アスカ「そーよ。こういうのはパッと出てこなかったらすぐ諦めなくちゃ」
シンジ「（ボソボソと）じゃあ、この無印良品で無個性な特徴のない、ボクにお似合いのカレーを」

GM「拗ねるなて（笑）」

シンジ「じゃ、レジに……」

GM「うむ。じゃ、シンジは商品をレジに持っていった……が、誰も出てこない」

シンジ「（小さな声で）あのー……すみません……」

アスカ「こういうときにまで弱気になるんじゃないわよ（笑）」

GM「まぁ、これが大声でもいっしょだ。誰も出てこない」

シンジ「不用心だなぁ」

アスカ「しかたないわね。シンジ、そのまま持ってかえってきちゃいなさいよ」

シンジ「そういうワケにはいかないよ」

アスカ「……ったく、堅物なんだから」

GM「人に窃盗を薦めるでない。んで……シンジがレジのところにいると、突如レジがジジジジジと動き出した」

シンジ「な、何!?」

GM「レジのディスプレイに様々な情報が流れていく。どうやらこのコンビニの今日の売上を流していっているようだ。牛乳とかオニギリとかいった品目と販売時間が次々と流れ

ていく」

シンジ「こ……故障（こしょう）かな？」

アスカ「どんな故障よ」

シンジ「あのー……すみませぇん。誰かいませんかぁ？」

GM「反応はない。まぁ、ここでメンタルでチェック入れてみて」

アスカ「お、初ロール」

シンジ「ええと、追加ルールのキャラクターシートで？　それとも『使徒接近！』の方？」

GM「キャラクター・パートでは『使徒接近！』。追加ルールのキャラシートを使うのはあくまでエヴァに乗って戦闘（せんとう）するときだけ」

シンジ「なら、ぇぇと（コロコロ）……15です」

GM「ふむ。なら、どこからか声が聞こえてくる」

謎（なぞ）の声A（GM）「うむ。これが地球人が生活に使う品々か」

謎の声B（GM）「文化レベルはたいして高くないようだな」

謎の声A「すると、注意すべきはやはりNERVとエヴァンゲリオンのみか」

GM「とかいう内容だ」
アスカ「うっわ〜、ベッタベタな会話ぁ（笑）」
GM「仕方ないだろう。こうでもしないと何も分からないまま戦闘になるんだから」

TRPGのほとんどは「キャラクター視点」でのみストーリーが語られる。
つまり、キャラクターが見たり聞いたりしたことしかプレイヤーは知ることができないのだ。エヴァ本編でも、TVを見ている視聴者ならば司令室で密談しているゲンドウと冬月の会話を聞くことができる。ゼーレとか加持とかの暗躍を知ることができる。
しかし、「シンジ」や「アスカ」はそれを知ることができない。
そんなキャラクターの知らないところで悪事を進める敵の存在をプレイヤーに知らせるには、ある程度の「演出」が必要になってくる。その演出の中でもっとも安易な方法が、アスカをして「ベタベタ」と言わしめたこのやり方。そう、「なぜか主人公のいるところで自分の悪事の会話をする敵」というパターンなのだ。
これは時代劇なんかによくある手法で……味方の忍者が敵の館に忍び込んだりすると、タイミングよく悪巧みの打ち合わせをしてくれる。などというように使われる。

今回、シナリオ煮詰める時間がなかったので安易に走らせてもらった（ゴメン）。

レイ「お約束の展開ってやつね」

アスカ「でも、なんでわざわざ宇宙使徒が、コンビニで、人類の生活について会話しているところに出会わなくちゃいけないのよ（笑）」

シンジ「アスカ、そういったことは言っちゃいけないことだよ」

レイ「だって、お約束だもの」

アスカ「しかも日本語で喋ってるし」

レイ「だって、お約束だもの」

アスカ「さらには、シンジの存在に気付いてないみたいだし（笑）」

レイ「だって、お約束だもの」

ＧＭ「気付いてほしいか？」

シンジ「アスカ、余計なこと言わないでよっ」

アスカ「はいはい」

シンジ「……とにかく、なんとなくコワイものを感じたのでジリジリと出口に近づいて…

…ダッシュで逃げます！」
アスカ「あっ。シンジ、カレーは!?」
シンジ「あ、つい持ってきちゃった」
アスカ「よし、えらい！」

えらくない。窃盗罪だ。

GM「まぁ、こっちの方はコレでいいだろ。続いて葛城邸居残り組」
アスカ「はーい。仕方ないから、あたしが自ら米を研いであげようじゃない」
GM「米を研ぐくらいで随分偉そうだな」
アスカ「あら、だってこのあたしがお米を研いであげようって言ってるのよ。いばって当然じゃない」
GM「……ま、アスカだしな」
レイ「はい、洗剤」
アスカ「なんでお米研ぐのに洗剤使うのよ」

レイ「奇麗になるわ」
アスカ「奇麗になる代わりに食べられなくなるでしょ」
レイ「そんなこと、ないわ」
アスカ「あるわよ！」
シンジ「実際にいるんだよね。お米洗うときに洗剤使っちゃう人って」
GM「早死にするぞ」
レイ「大丈夫。私が死んでも、代わりが……」
アスカ「だからあたしたちにはいないんだっつーの！　……ったく、ファーストに料理やらせなくて良かったわ」
レイ「それで、こっちでは何が起こるの？」
GM「うむ。こっちでは、ミサトの部屋からアラームが鳴り響く」
アスカ「目覚まし？」
GM「いや、コンピュータ。画面では見たことないけど、おそらくミサトの立場だったら1台はもってるだろーということで。そいつの警告音だ」
レイ「パソコン……突然のアラーム……」

アスカ「……ってことは、ハッキング!!」
GM「正解。ミサトのマシンのディスプレイに、次々と情報が流れていく」
アスカ「MAGIは何やってんのよっ！」
GM「MAGIは手の出しようもない。何故なら、今のミサトのマシンとは回線が切れているはずだからだ」
レイ「つまり、電話線がささってない状態なのね」
GM「うむ」
アスカ「無線ハッキング!?　うそぉっ!!」
シンジ「何でもかんでも電波にするっていうのも問題あるよね」
レイ「そうね。無線は機密保持に適していないと思うわ」
アスカ「んな悠長なこと言ってる場合じゃないでしょ。電源切るわよ！」
GM「マシンは電源スイッチに反応しない。その間にも画面にいろいろな情報が流れていく」
アスカ「あーっ、こういうときどうしたら……」
レイ「どいて」

アスカ「え？」
レイ「金属バットでコンピュータを粉砕するわ」
シンジ「そんな乱暴な」
アスカ「それもそうだけど、どこから金属バットなんて出したのよ？」
レイ「（アスカの言葉を無視して）ハッキングを防ぐには物理破壊が一番だから」
GM「むぅ……確かにそうだが」
レイ「大丈夫。ここにあるデータは末端のはずだから、必要なものはMAGIに管理されているはず。バットを振りおろすわ」
GM「まぁ、それくらいならピンゾロを振らん限り成功ということにしておこう」
レイ「（コロコロ）……8、成功」
GM「それでは、レイの一撃によってミサトのマシンは破壊された。ハードディスクのカラカラと回る音だけが部屋に虚しく響く」
アスカ「GM、さっき流れていた情報、何か重要なものがあったかどうか思い出せないかしら」
GM「んー……メンタルやね。振ってみて。ちょい難しめで、20以上」

レイ「〈冷静な判断〉は、駄目?」
〈冷静な判断〉はレイの持っている技能。どんな状態でも冷静に対処できるというものだ。メンタル(9)を基準にした場合は11以上の目を出す必要があるが、冷静な判断(14)なら6以上の目で成功する。これだと難易度がガクっと下がるので一瞬まよったが……
GM「ん、むぅ……まぁ、技能の使い方としては間違いでなし。よしとしよう」
レイ「なら(コロコロ)……23」
アスカ「(コロコロ)……21。二人とも成功よ!」
GM「優秀なやつらだなぁ。なら、見た範囲ではNERVの極秘情報は漏れていない。先程のレイのセリフじゃないが、重要な情報をこんな端末にいれておくはずはないのだ。もっとも、『本来なら極秘のはず』の情報は結構流れているが……」
シンジ「本来なら極秘のはずって?」
GM「NERVやエヴァの存在とか、今まで使徒と戦ったことがあるとかいったヤツ。確かこれも極秘のはずだったのに、いつの間にか第3新東京市の中では公然のものになって

るんだよなぁ」

アスカ「そういえば三バカトリオがエヴァの出撃を見送りにきてたこともあったものね」

GM「んで、不思議なことに流れている情報はそういった意味ありげなものばかりではない。ごく普通の……日本語の辞書だとか、医学ファイル、芸能ファイルとかいったものまでわざわざ引っ張りだされてた」

アスカ「手当たり次第……じゃ、ないわね。パターンからすれば、宇宙使徒は人間の基礎から理解しようとしているんだわ」

GM「だから宇宙使徒て……」

アスカ「まぁ、キャラクターとしてのアスカはそんなこと知らないわけだけど」

GM「……そして、シンジが買い物から帰ってくる」

シンジ「た……ただいま」

アスカ「…………」

レイ「……………………」

シンジ「な、何かあったの？　怖い顔して」

アスカ「ちょっとね。ミサトに知らせるべきかしら？」

レイ「知らせた方が、いいと思うわ」
シンジ「何があったの？」
アスカ「あたしたちにもワケ分かんないことよ」
レイ「確かに、キャラクターレベルでは分からないことだらけだわ」
GM「では、もう少し分かりやすくしよう。三人が悩んでいると、自動的にTVの電源がオンになる」
アスカ「な、何よ」
シンジ「何が映ってるの？」
GM「かなりノイズの入った、粗い画面だ。いかにもといった感じのメカメカしい機械を背景に、ほとんどのっぺらぼうにカプセルを顔の形に張りつけた生命体が映っている」
謎の生命体「地球人に告ぐ……」
アスカ「わ、分かりやすすぎる!!（笑）」
謎の生命体「私は、カニ座プレセペ散開星団からやってきたキャンサー星人だ」
アスカ「あ、あのー……もちょっと、名前をどーにか」
謎の生命体「こぎつね座亜れい星雲からやってきたフォックス星人の方がいいか？」

アスカ「……キャンサー星人でいいです」
シンジ「なんで宇宙人がカニ座とかこぎつね座とか知ってるんだろう」
レイ「だって、お約束だもの」
アスカ「それはもういいって」
キャンサー星人「我々が地球に来た訳は、人類に代わりこの星の支配者となるためである。その昔、我々の母なる星が突如爆発を起こし……ここらへんの口上はよくあるアレだから省略」
シンジ「分かる分かる（笑）」
アスカ「住んでた星が爆発しちゃったから、よく似た環境の地球を乗っ取ろうとするってパターンね」
GM「正解」
キャンサー星人「……と、いうわけでこの地球を我々の第二の故郷とする。抵抗はムダだ」
アスカ「勝手なこと言ってんじゃないわよ！（笑）」
キャンサー星人「抵抗はムダだ。我々には地球人最後の希望、エヴァンゲリオンをも打ち

倒せる切り札が存在するのだ」

アスカ「こら、無視するんじゃない！」

シンジ「アスカ、聞こえてない聞こえてない」

レイ「画面に向かってわめいても、無駄よ」

アスカ「くぅ〜、くやしかぁ」

キャンサー星人「いでよ、タラバキング！」

GM「……という宣言とともに画面は消え、遠くの方からどどぉんという音が聞こえてきた」

アスカ「ついに出たわね、宇宙使徒！」

GM「どうあっても使徒と呼びたいらしいな（笑）」

シンジ「でも名前がタラバキング……」

レイ「スベスベマンジュウキングよりはいいと思うわ」

タラバもスベスベマンジュウもカニの名前。

余談だが、タラバガニはカニよりもヤドカリの仲間に分類されるらしい。

ＧＭ「それでは戦闘に入る前にカード・ボーナスの精算を……って、カード・ボーナス発生するようなプレイしてないな、よく考えたら」
アスカ「えーっ？」
シンジ「ボーナスの基準ってなんだっけ？」
ＧＭ「キャラクターごとに異なる。シンジなら、意見の対立があったとき自分の意志を押し通すというもの」
シンジ「押し通して……ません」
ＧＭ「レイ、他のキャラと事務的会話以上のコミュニケーションをとるというもの」
レイ「して、ないわ」
ＧＭ「あれでとってる言われたらたまらんわ（笑）。んでアスカ、他のキャラと意見がぶつかったときにおとなしく身をひくことができたというもの」
アスカ「（いばって）そんなことするわけないじゃない！」
ＧＭ「（ため息）まぁ、以上のような行動を『キャラクターの雰囲気を壊さずに』演じられたらボーナスなんだが、今回最初から壊れていいっつったからボーナスどこじゃないん

だな（笑）」

シンジ「じゃ、最初に配られた五枚だけか」

GM「（机の上にMAPを広げながら）それじゃ、みんなキャラクターシートを追加ルール版に換えとくれ。戦闘パートに入るから」

アスカ「はーい。じゃ、♠を使うわ。今のウチしか使えないんでしょ」

GM「うむ。カードの数値＋2Dだ」

レイ「なら、あたしも使うわ」

シンジ「うーん……ボクには♠がないからなぁ」

♠のカードは使徒の能力を探るカード。NERVや国連軍が全力で使徒の解析をするという雰囲気で考えてくれるといい。どれくらいの数値で、どれくらいのデータが分かるかはルールを参照のこと。

もちろん、数値が高ければ高いほど詳しいデータが分かるようになるのだが……

GM「……うむ。分かったことといえばその巨大生命体は『カニ型』をしていて、おそら

くは接近戦が強いだろうということくらいだ」

アスカ「ああああ、そんなことは最初から分かってるのに。分かってるのに」

シンジ「そうともいえないよ。ひょっとしたら意表をついて人型だったかもしれなかったじゃないか」

アスカ「どっちにしても、形態だけ分かってもしょうがないのよ！」

ＧＭ「まぁまぁ。今、カニは（ＭＡＰのすみを指さして）ココにいる。そしてみんなはサービスでもうＮＥＲＶ本部（本部を指さす）についたことにしよう。さぁ、エヴァンゲリオンの起動判定だ」

レイ「ここで♡を使うのね」

ＧＭ「そ。ここ以外では使いようがない」

アスカ「はい、二枚手持ちがあるわ」

♡のカードはエヴァ起動時に使うもの。一枚につき+2だけ、エヴァとのシンクロ率を高めてくれる。

GM「OK、じゃあアスカは差し引き+4だな。他は？」
シンジ「あ、一枚あります」
レイ「あたしも、二枚あるわ」
GM「シンジが+2で、レイが+4ね。では、エヴァンゲリオン、起動判定っ」
シンジ「（コロコロ）……10」
レイ「（コロコロ）……12」
アスカ「（コロコロ）……11っ」
GM「全員シンクロ・レベルは2か。それではエヴァの初期装備を選んで」

ここで使われるカードは◇。これ一枚で好きな装備を選ぶことができる。
ただし、一度に装備できる武器は一つまで。それとは別にプログレッシブ・ナイフは標準装備されている。

シンジ「◇は三枚もある……んーと、ポジトロン・ライフル！」
GM「OK」

レイ「あたしも一枚あるわ。スナイプ・ガンを」
アスカ「あたし、一枚もないわ！」
レイ「じゃあ、プログレッシブ・ナイフで活躍ね」
アスカ「……きついわね」
シンジ「ちょっと待った……えっと、初期装備以外では、◇二枚で新装備を選べるんだよね」
GM「うむ」
シンジ「じゃあ、このポジトロン・ライフルをアスカに渡して、ボクは改めて◇を二枚消費でソニック・グレイブ……っていうのはできる？」
GM「できる」
シンジ「じゃあ、それで」
アスカ「おっしゃ、偉いわシンジ！」
GM「それでは、今から時計まわりにプレイ開始だ。ちなみに残る♣はエヴァのHPを5だけ回復させる効果があるから。使うときは自分の番の行動前に使っておくれ」
アスカ「OKっ」

GM「それではカニの番だが……一気に6マス距離(きょり)を縮(ちぢ)めてきたぞ」
アスカ「げげっ、行動ポイント6以上!?」

これはアスカの早とちり。
と、いうより使徒のデータを集められなかった故(ゆえ)の勘違(かんちが)いなのである。移動に+2の特典を持っていることが、この宇宙使徒……もとい、タラバキングの特殊(とくしゅ)能力なのだ。よって、こいつの行動ポイントは4。

GM「んでは、シンジの番」
アスカ「こりゃ、早いターンで決着をつけないと……シンジ、とにかくダメージを与えるのよ！」
シンジ「分かった。+2の移動ボーナスで隣接(りんせつ)して、ソニック・グレイブ倍消費……」

……こうして、エヴァとタラバキングの戦いが始まった。
怪獣だ宇宙使徒だカニだと言われても、タラバキングも三人プレイ用の使徒データを元

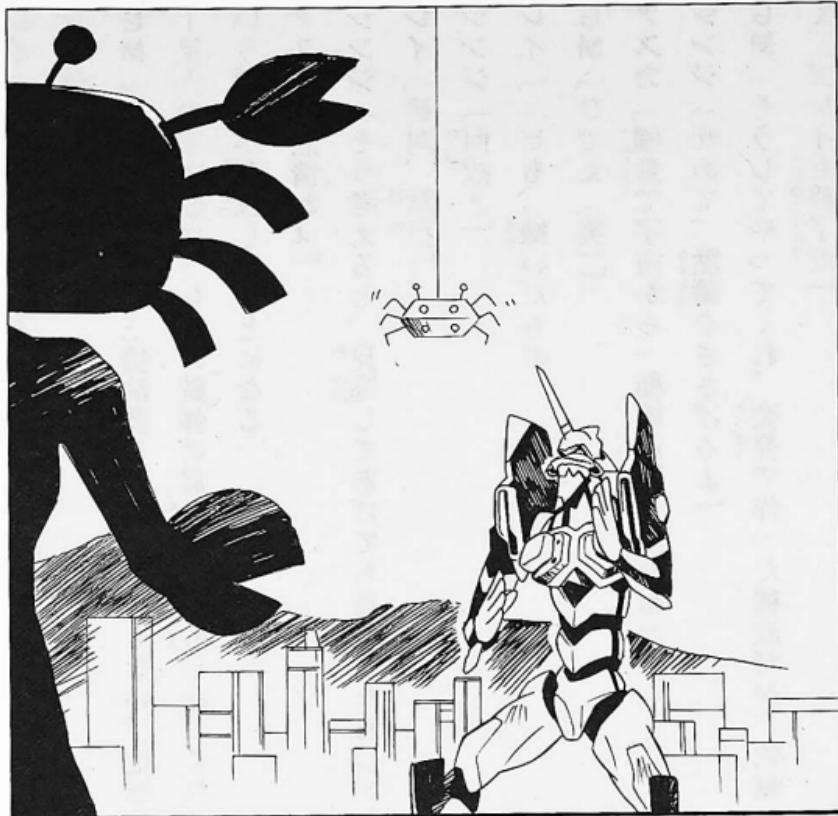
に作られた敵。決して弱い相手ではない。
繰り広げられる死闘。
激戦になると、大抵一体か二体は行動不能になるものなのだが……今回は皆しぶとく、なかなか沈もうとしない。
まぁ、これは……

アスカ「あたりまえでしょ！　人として、カニにやられるワケにはいかないのよっ!!」

というアスカのセリフがすべてを物語っている気がする（笑）。
まさに人間の意地。
戦闘の経過は数値の応酬なので省略するが、なかなかに熱い戦いだった。
そして、戦闘開始から（プレイ時間で）二五分過ぎ。
ついに、タラバキングはその巨体を大地に横たわらせたのである。

シンジ「プログレッシブ・ナイフ三倍消費ぃぃっっ！　ダメージ21っ!!」

ＧＭ「それがトドメだな。カニはグラリ……と傾くと、ゆっくりと横倒しになって倒れていく」
シンジ「……勝った！」
アスカ「今夜はカニ鍋ね！」
ＧＭ「……食うのか、コイツを？」
シンジ「こんなに大きいの、さばけないよ」
アスカ「そこはそれ。今のうちにプログレッシブ・ナイフで身を少し……」
ＧＭ「まぁ、食いたいなら止めんが」
レイ「それよりも、キャンサー星人は？」
ＧＭ「おお、そうだ。タラバキングが倒されると同時にキャンサー星人の輝く円盤が箱根の森から飛び立つ。エヴァに通信が入るぞ」
アスカ「何て？」
キャンサー星人「オノレ、エヴァンゲリオン。この次はクルマキングとサクラキングで必ず復讐してくれる!!」
アスカ「次はエビかっ！（笑）」

B
Ye!

レイ「スナイプ・ガン三倍消費」
シンジ「あ、冷静」
GM「スナイプ・ガン三倍消費じゃ避けようもない。地球から脱出しようとしたキャンサー星人の宇宙船は、レイの銃弾に貫かれて四散した。これで、宇宙からキャンサー星人という種族が死滅したことになる」
アスカ「無情ねぇ」
シンジ「そう考えると、見逃してあげても良かったんじゃないかなって思うけど」
レイ「絶対、駄目」
シンジ「何故？」
レイ「エビも、嫌いだもの」
GM「ひでえ（笑）」
アスカ「偏食で宇宙から一種族が消えたのね」
シンジ「せめて、黙禱をささげるよ」
GM「そうしてやってくれ。突発で作った種族だが、死滅したことには間違いない。そして、プレイも終了だ」

レイ「さよなら」
シンジ「さよなら、キャンサー星人」
アスカ「そしてこんにちは、今晩のオカズのカニ鍋（なべ）」

アスカ、おまえも充分（じゅうぶん）ひどいぞ（笑）。

●「宇宙からの挑戦」について

これは番外編もいいところ。敵が宇宙人というとんでもない話である（笑）。

このシナリオを思いついたのは本文にあるとおり、エヴァのドラマCDを聞いたとき。なかなかにぶっとんだ内容のドラマだったのだが、何よりぶっとんだのがその脚本を書いたのが庵野監督ご当人だったこと。ドラマでは他にも合体変形するエヴァや番長になるアスカなど、ぶっとびてんこ盛りの内容だったのだが……さすがにそこまでやるとゲームが崩壊するので敵を宇宙人にするだけにとどめた。

まぁ、これだけでも相当なモンだという説があるが。

なお、本文に出てきた宇宙人と怪獣の名前はプレイ中はホントはもっと安っぽかった。プレイ終了後にプレイヤーから「あんまりだ」という声があがったので、急きょ宇宙人を「キャンサー星人」、怪獣の名前を「タラバキング」としたりなんかしている。

だから実際はアスカの「キャンサー星人でいいです」というセリフにも違う名前が入っていたりなんかするのだ。

元の名前が何だったのかは勝手に想像してもらうとしよう。
それにしても、前半に伏線として張っておいた人や物の「謎の消失事件」がものの見事に解決されていないな。
この事実はプレイ終了後にレイが気がついたのだが……ま、このテの話はラスボス（この場合タラバキング）を倒せばすべて解決すると相場が決まっているのでよしとしよう。
ちなみに、冒頭でプレイヤーたちが「今回のネタは劇場版？」と訊ねてきたが、実はおいらもそれを考えてはいた。
この文庫が出るのが九月。ならば劇場版のネタも解禁の時期だろうと思って公開三日前の試写会に出向いたのだが……
ものの見事に断念（笑）。ありゃ、ＴＲＰＧにするにはスケールがでかすぎる。少なくとも、単純明快を旨とするＭＡＧＩＵＳには向いていないだろう。ソロプレイ専用にするなら話は別だけど。
と、いうよりあれを数値とルールで縛って欲しくない、というのが正直な感想。
エヴァは、あれで完結したのである。

第六章

追加ルール

このルールは「決戦！　第3新東京市」で作られた戦闘ルールを「使徒接近！」用に変更したものです。

カードによる「使徒接近！」の戦闘は淡泊だと考える人は、このルールを使って戦闘を楽しんでください。また、このルールは「決戦！　第3新東京市」をベースにしているので、GMの方はそちらのルールを一読しておくことをお薦めします。

●必要なもの

このルールで遊ぶためには、次のものが追加として必要になります。

・マップ……………使徒とエヴァの戦闘はマップと呼ばれるマス目（ヘクス）を描いた紙の上で行なわれます。マップは344ページに載っていますのでコピーして使ってください。もちろん、「決戦！　第3新東京市」のものを使い回してもらってもかまいません。

・ユニット…………337ページについているコマを切り取り、マップの上に乗せるユニットを作ります。本を切り取るのが嫌だという人は、これもコピーすると良いでしょう。また紙のユニットが嫌だという人

は、市販のフィギュアや怪獣（かいじゅう）消しゴムなどを使うという手段もあります。

●戦闘の順番

戦闘の順番は、ＧＭから時計まわりにまわります。

ＧＭの担当する使徒やＮＰＣの行動が終わったら左隣（どなり）のプレイヤーの番となり、そのプレイヤーの番が終わったらその左隣のプレイヤーに……と、順番が移っていくわけです。

ＧＭからスタートして、最後のプレイヤーまで順番がまわることを１ターンと呼びます。このあたりに変更はありません。

１ターンはだいたい一〇秒くらいと考えてください。

●行動ポイントと一回の行動

このルールには「行動ポイント」と呼ばれるポイントがあり、キャラクターはそのポイントを消費することによって行動を起こしていくようになっています。持ちポイントを使いきったら行動（順番）終了（しゅうりょう）。

ポイントは使い切っても、次の自分の番には上限まで数値が戻ります。また、ポイントを使い切らずに順番を終えることもできますが、いくらポイントを残しても上限以上の数値にはなりません。

●トランプの役割

このルールでは、戦闘の判定にトランプを使いません。
しかし、キャラクタープレイでは通常通りにボーナスとしてトランプを受けとることができます。
戦闘の判定では使わないのに、なぜトランプを受けとることができるのか。
それは、判定以外のときにトランプを使用することができるようになるからです。
手持ちのトランプは、次のようなときに使用してください。

・♠のカード

使徒が出現したあと、自分の番に♠のカードを出すと、カードの数値＋２Ｄで次の情報を得ることができます。これは「決戦！　第３新東京市」の「使徒解析」と同じルールに

あたります。
使徒のデータに関しては、310ページの「使徒データの見方」を参照(さんしょう)してください。
5以下…情報はデータ1（外見）までしか分からない。
6〜9…使徒のデータ2までを解析できた。
10〜13…使徒のデータ4までを解析できた。
14〜18…使徒のデータ6までを解析できた。
19〜22…使徒のデータ9までを解析できた。
23以上…使徒のすべてのデータを解析できた。

・◇のカード

エヴァに乗り込むとき、カードを一枚使うことによって好きな装備を一つ選ぶことができます。
また、戦闘中に武器を使い切ってしまった場合、◇のカードを二枚持っていればそれを捨てて、新たな武器を取り出すことができます。

◇のカードを持っていない場合は標準装備の「プログレッシブ・ナイフ」のみがエヴァの使用可能な装備となります。
なお、エヴァが携帯できる装備は、（プログレッシブ・ナイフを除いて）一度に一つのみ。同時に二つの装備を携帯することはできません。

・♣のカード
戦闘中にこのカードを使うと、カードの数値に関係なく一枚につき5ポイントだけＨＰを回復させることができます。一度に何枚使っても構いません。

・♡のカード
エヴァの起動時の判定にプラスの修正を受けることができます。
受ける修正の数はカードの数値に関係なく一枚につき+2。エヴァの起動はこのすぐ後に説明されていますので、そちらを参照してください。

●エヴァンゲリオンの起動

プレイ中、エヴァンゲリオンの発進準備が整い、搭乗者がその場にいればいつでも起動することができます。出撃するときはそれぞれ次の起動表を振ってください。
起動表は♡のカード＋ダイス二個で判定します。

シンジ（初号機）起動表
4以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
5〜7…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
8〜13…通常状態。シンクロ・レベルは2。
14〜16…気分が高揚、または興奮状態にある。シンクロ・レベルは3。
17以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは4。

レイ（零号機）起動表
5以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。

6……コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
7〜14…通常状態。シンクロ・レベルは2。
15〜17…気分が高揚状態にある。シンクロ・レベルは3。
19以上…深層心理に異常あり。シンクロ・レベルは4。

アスカ（弐号機）起動表

5以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
6〜8…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
9〜11…通常状態。シンクロ・レベルは2。
12〜15…ベストコンディション。シンクロ・レベルは3。
16以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは4。

●シンクロ・レベル

搭乗者（プレイヤーキャラクター）とエヴァンゲリオンがどれくらい同調（どうちょう）しているかを表わすのが「シンクロ・レベル」です。

シンクロ・レベルは0～5レベルの六段階があり、それぞれのレベルで次のように状態が変わります。
シンクロ・レベルはパートの最初で決まりますが、戦闘中に変動することもあります。

レベル0：行動ポイント0。エヴァは反応しない。
レベル1：行動ポイント1。動作が鈍い。同調率が低いか、搭乗者がエヴァに馴れていない状態。
レベル2：行動ポイント2。通常の稼働状態。
レベル3：行動ポイント3。高稼働状態。理想的な同調状態。
レベル4：行動ポイント4。暴走の危険がある状態。搭乗者が興奮していたり精神的不安をかかえている時などに起こりえる。
レベル5：行動ポイント10。暴走状態。エヴァが制御不能になる。搭乗者の精神汚染が心配される危険なレベル。

●倍消費による効果

一回の行動で消費される行動ポイントは通常1です。しかし、行動によっては一回の行

動に2以上のポイントを消費することによって効果を高めることのできるものもあります。
たとえばエヴァのパンチ攻撃は通常ダイス一個のダメージですが、このパンチ攻撃にポイントを2倍消費することによってダイス一個×2ダメージ、三倍消費することによってダイス一個×3ダメージの効果をあげることができます。

●エヴァのデータ

戦闘時は次の「決戦！　第3新東京市」のキャラクターシートを使用してください。「使徒接近！」のキャラクターシートとは能力値の数値が異なっていますが、これはこのルール用（このルールでエヴァに乗ったとき）の数値なのです。
また、技能は搭乗者がエヴァにインストールされているソフトの性能をどれくらい引き出せているかという意味を持っています。

●エヴァ（搭乗者）の行動

次に、キャラクターの行動リストをあげておきます。原則として、一つの行動をとるたびに1ポイントを必要とします。

①出撃する（自動的成功）

ＮＥＲＶ本部から出撃する行動です。マップ上の「Ｅ」マークの付いているマスならどこからでも出撃することが可能です。この行動をとると、たとえ行動ポイントが何ポイントあろうと自動的に行動終了となります。

この行動に倍消費はありません。

②マップ上を１マス移動する（自動的成功）

マップ上を１マス移動する行動です。人間形態（けいたい）を持つエヴァは、向きを気にすることなく三六〇度好きな方向に進むことが可能となっています。

この行動に倍消費はありません。

③アイテム・武器の準備をする（自動的成功）

携帯（けいたい）している武器やアイテムをいつでも使える状態にします。落ちているものを拾ったり、ビルから出されたアイテムを受けとるときもこの行動になります。

この行動に倍消費はありません。

④相手を攻撃する（ナイフ－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）

パンチ、キック、あるいは装備した銃以外の武器を使って相手を攻撃します。

この行動を倍消費すると、消費した分だけ威力が倍に。つまり二倍消費ならダメージが二倍になり、三倍消費ならダメージが三倍になります。

この行動を行なえるのは、敵が隣り合ったコマにいるときのみです。

⑤銃を撃つ（銃器－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）

準備した銃で相手を撃ちます。

この行動を倍消費すると、消費した分だけ命中力が＋4。つまり二倍消費なら＋4になり、三倍消費なら＋8になります。ダメージに変化はありません。

この行動を行なえるのは、敵が銃の射程内にいるときのみです。

⑥アイテムを使う（アイテムによる）

準備したアイテムを使います。
倍消費の効果があるかどうかはアイテムにより異なるでしょう。
アイテムを投げて仲間に渡すといった行動もこれに含まれます。この場合は自動的に成功でいいでしょう。投げて仲間に渡すことのできる距離は4マスまでです。

⑦アイテム・武器をしまう（自動的成功）

準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりするときなどはこの行動になります。
この行動に倍消費はありません。

⑧使徒を抑え込む（抑え込み／目標値：使徒の回避力）

使徒を抑え込む行動です。抑え込まれた使徒は移動することができなくなり、回避力も−6になります。抑え込んだまま攻撃することもできますが……使徒の方も移動できなくなっただけで、攻撃能力を封じられているわけではありません。よって使徒を抑え込んだエヴァは集中砲火を浴びる危険性があります。

この行動を行なえるのは、敵が隣り合ったコマにいるときのみです。また、倍消費もありません。

⑨ATフィールドを展開する

ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和します。この行動をとらない限り、使徒にダメージを与えるのは困難です。

使徒のATフィールドを中和する場合は、使徒と隣り合ったマスにいなくてはなりません。

一度解除されたATフィールドは、エヴァから離れない限り再展開されません。

⑩修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）

エヴァのHPを五点回復します。

この行動を倍消費すると、消費した分だけ回復する数値が倍に。つまり二倍消費なら10点回復となり、三倍消費なら15点回復になります。

●ポイントのかからない移動

エヴァは、持ちポイントに関わりなく2マス移動することができます。つまり、たとえ行動ポイントが0でも、2マス移動することだけはできるのです。

これにより、行動ポイントが2の場合でも一回の順番で4マス動くことが可能になっています。

●戦闘パートの終了

戦闘パートは次のいずれかに該当する状況ができたときに終了となります。

1. 使徒を殲滅することができた（勝利）

使徒を倒すと勝利となり、通常の「使徒接近！」のルールに戻ります。

2. すべてのエヴァが破壊されてしまった（敗北）

出撃したすべてのエヴァが倒されると敗北となり、通常の「使徒接近！」のルール

に戻ります。ゲームオーバーになるかならないかは、そのときのシナリオ次第です。

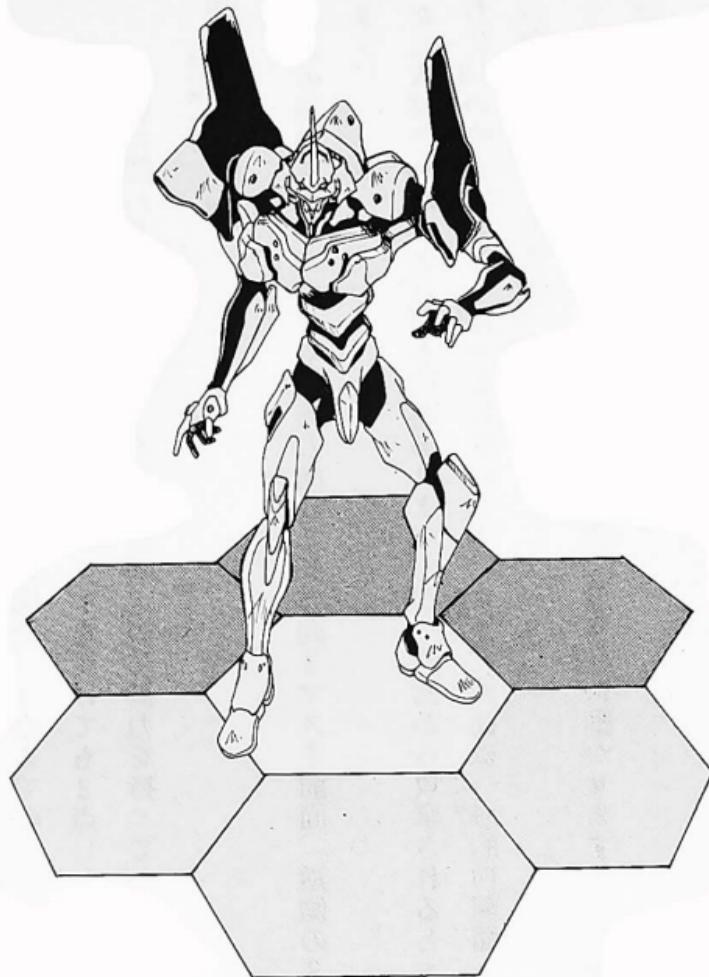
●戦闘方法について

エヴァの技能はすべて戦闘に関わる技能です。これらは「命中力」「回避力」「ダメージ」のいずれかに関わりを持ち、次の意味を持ちます。

・命中力：攻撃を相手に命中させるための数値です。攻撃を相手に当てるときはこのデータを技能値として振ります。この数値は技能と能力を足した数値で、相手の回避力で振り合い勝負をします。勝ったら攻撃が命中したことになりダメージの分だけ相手のＨＰを減らします。

・回避力：攻撃されたとき、それを避けるための数値です。相手の命中力と振り合い勝負を行ない、勝てば攻撃を避けたことになります。

・ダメージ：攻撃が命中したときに相手に与えるダメージです。武器によってダメージが変わりますので、使用した武器のデータを見てください。何も装備していないとき（パンチやキックなど）のダメージはダイス一個分です。

前面と背面について

・防御力：攻撃が命中したとき、相手から受けるダメージを減らすことができるデータです。例えば3の防御力を持っていた場合、3点までのダメージまで相殺できるということ。この場合、5のダメージを受けても2点しかHPは減りません。
技能に関わりなく、エヴァや使徒は固定の防御力を持っています。

●前面と背面の防御

前ページの図のようにエヴァや使徒の向いてる方向3マスを前面、逆側の3マスを背面と呼びます。
前面から攻撃されたときは何も問題ありませんが、背面から攻撃されるとエヴァや使徒は回避力に−6のペナルティを負ってしまいます。また、使徒は一般的に前面より背面の方がもろい傾向にあるようです。
エヴァの向きは自分の行動順のときなら三六〇度自在に動かせますが、行動が終わったら次の順番まで一切動かすことはできません。

●技能

・ナイフ（テクニック）

プログレッシブ・ナイフやソニック・グレイブなど、手に持って振り回すタイプの武器を操(あやつ)るための技能。テクニックと技能のレベルを合わせた数値が命中力となり、そのダメージは武器によって異(こと)なります。

素手(すで)での攻撃（パンチやキックなど）も、このプログラムで制御(せいぎょ)されています。

・銃器（テクニック）

パレット・ガンやポジトロン・ライフルなど、銃器の狙(ねら)いを定めるための技能。テクニックと技能のレベルを合わせた数値が命中力となり、そのダメージは武器によって異なります。

・回避（テクニック）

あらゆる攻撃を回避するための技能。テクニックと技能のレベルを合わせた数値が回避力となります。

・**抑え込み（ボディ）**

使徒を力ずくで抑え込むための技能。ボディと技能のレベルを合わせた数値が命中力となり、成功すると使徒を抑え込むことができます。

●エヴァの装備

エヴァの装備リストです。それぞれの装備は次のデータで説明されています。

『装備データの見方』

・名称

分　類：この装備を使うためにどの技能が必要かを表わします。

命中修正：この装備を使った場合、この数値だけ命中力が変化します。

射程距離：武器の射程距離です。分類が「ナイフ」の武器は必ず１（敵と隣接したマスでないと使えない）になっています。

ダメージ：その武器を使ったときのダメージです。１Ｄはダイス一個、２Ｄはダイス二個のこと。２Ｄ＋３というのはダイス二個に３を足した数値がダメージにな

るということです。

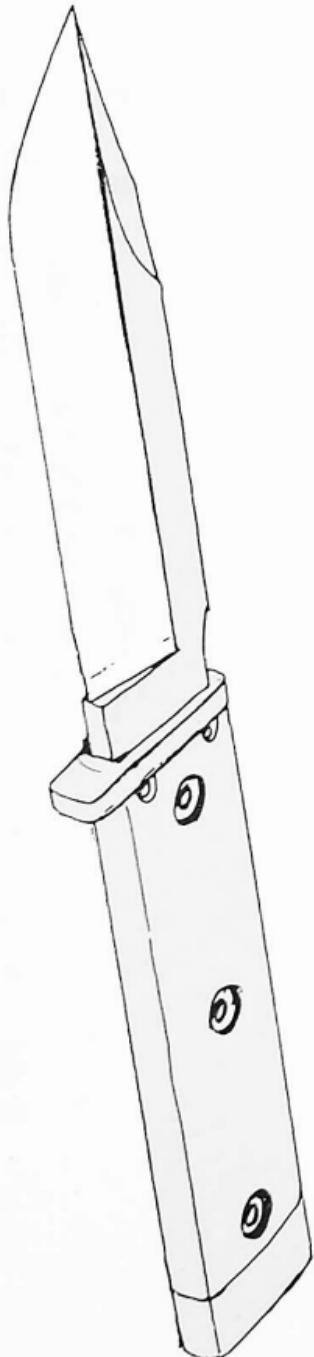
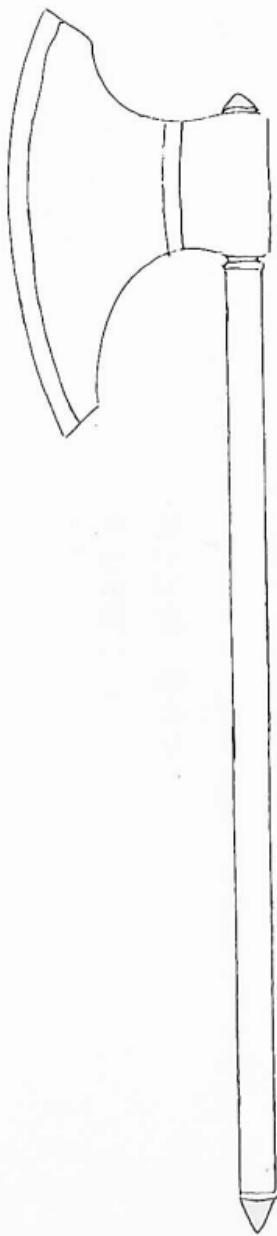
使用回数：その装備は何回使うことができるかを表わしています。分類が「ナイフ」の武器には回数制限がありません。

説　明：武器の説明や、その他の補足です。

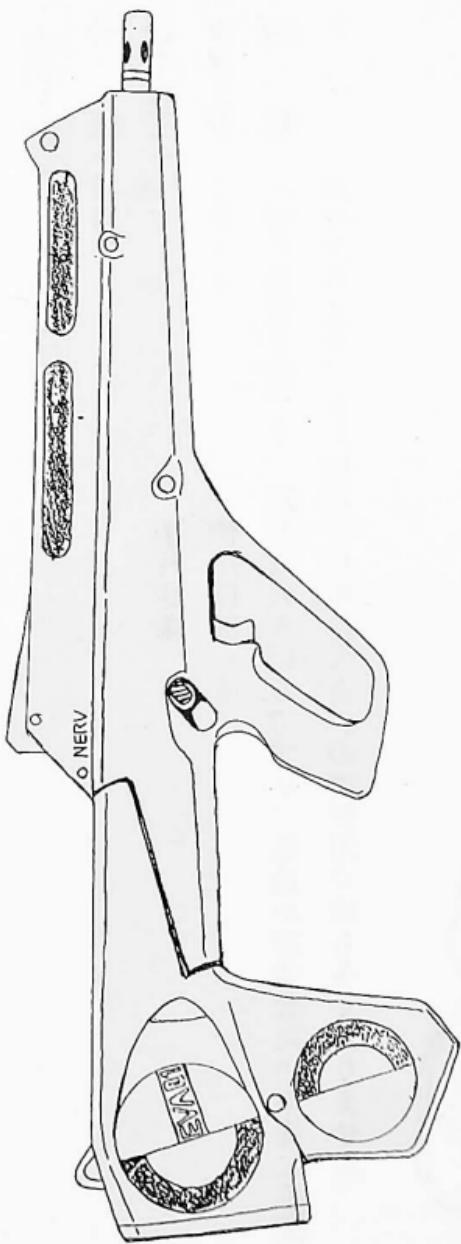
・プログレッシブ・ナイフ

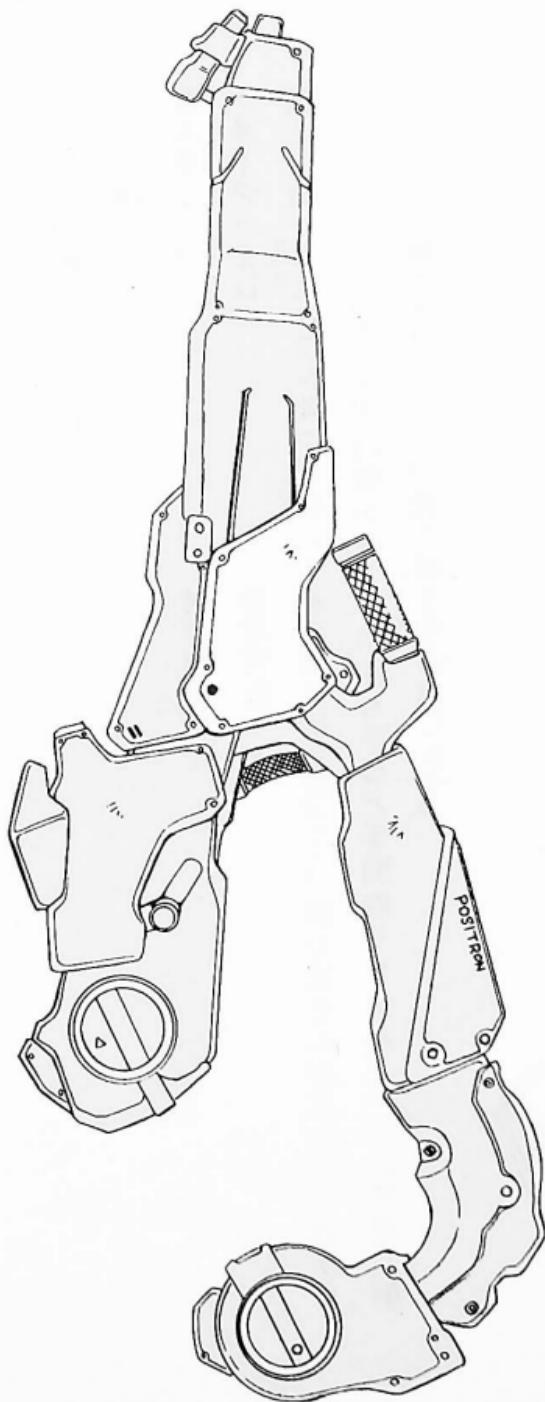
分　類：ナイフ
命中修正：±0　射程距離：1
ダメージ：1D＋2　使用回数：制限なし
説　明：すべてのエヴァに標準装備されている近接戦闘用武器で、高震動粒子の刃が接触する物質を分子レベルで分解・切断していきます。

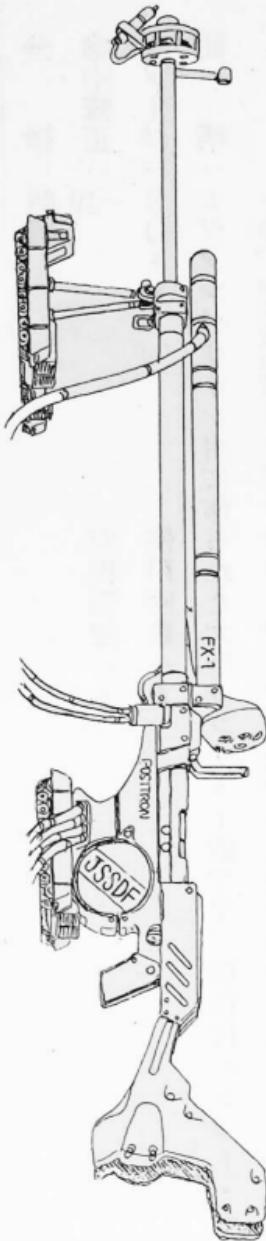
・ソニック・グレイブ

分　類：ナイフ　　射程距離：1
命中修正：－6　　使用回数：制限なし
ダメージ：1D＋4
説　明：プログレッシブ・ナイフをグレイブ（竿状武器）に改造したもので、わずかに威力が上がっています。長いことは長いのですが、射程距離は銃器に比べるべくもないので1のままになっています。

・スマッシュ・ホーク

分　類：ナイフ
命中修正：−2
ダメージ：1D＋3
射程距離：1
使用回数：制限なし
説　明：プログレッシブ・ナイフをアックス（斧（おの）状武器）に改造したもので、わずかに威力が上がっています。グレイブに比べて準備に手間がかかりますが、その分扱（あつか）いやすいのが利点でしょう。

・パレット・ガン

分　　類：銃器　　**射程距離**：5
命中修正：－6　　**使用回数**：8
ダメージ：2D
説　　明：劣化ウラン弾を電磁レールで撃ち出す銃です。威力はそんなに大きくありませんが、使用回数が多く、準備もさほど手間取りません。一回の使用（射撃）で二〇～三〇発の弾を吐き出します。

・ポジトロン・ライフル

分　類：銃器　　射程距離：6
命中修正：－8　　使用回数：4
ダメージ：2D＋4
説　明：小型の陽電子砲です。威力は大きいのですが、構造が複雑なため準備に手間がかかります。また銃身の負担も大きいので使用回数も多くありません。

・大型ポジトロン・ライフル

分　類：銃器　　射程距離：16
命中修正：－16　　使用回数：特殊（説明参照）
ダメージ：3D＋24
説　明：戦略自衛隊の自走陽電子砲をNERVが（勝手に）改造することで作られる特殊大型火器です。この武器の使用にはGMの許可をとらなくてはなりません。使用回数に制限はありませんが、射撃は3ターンに一度しか撃てませんし、これを装備している最中のエヴァは回避も移動もできません。

・ランチャー銃

分　類：銃器
命中修正：−10　　射程距離：4
ダメージ：3D＋8　　使用回数：4
説　明：エヴァンゲリオン用に作られた大型ランチャー銃です。射程はパレット・ガン並、使用回数はポジトロン・ライフル並の上に命中精度も低い武器ですが、それを補えるだけの破壊力を備えています。

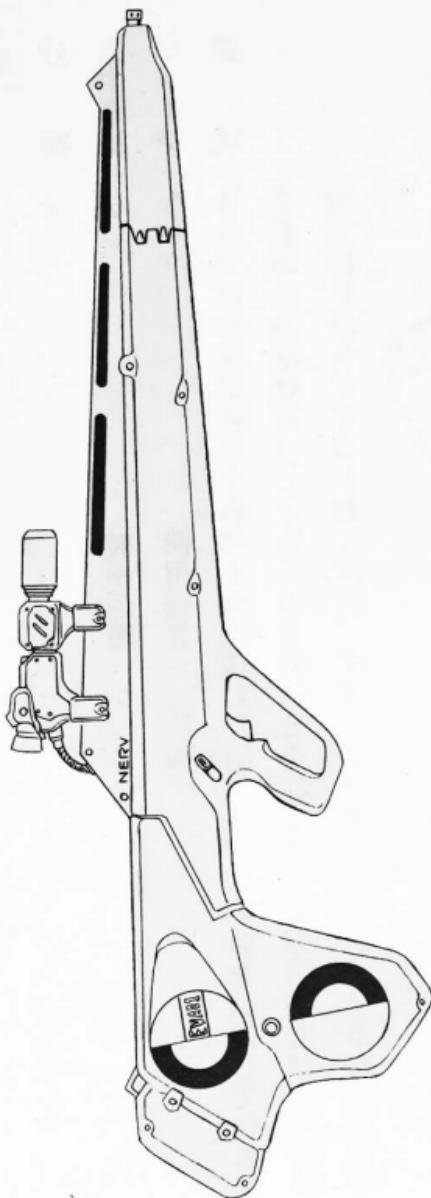
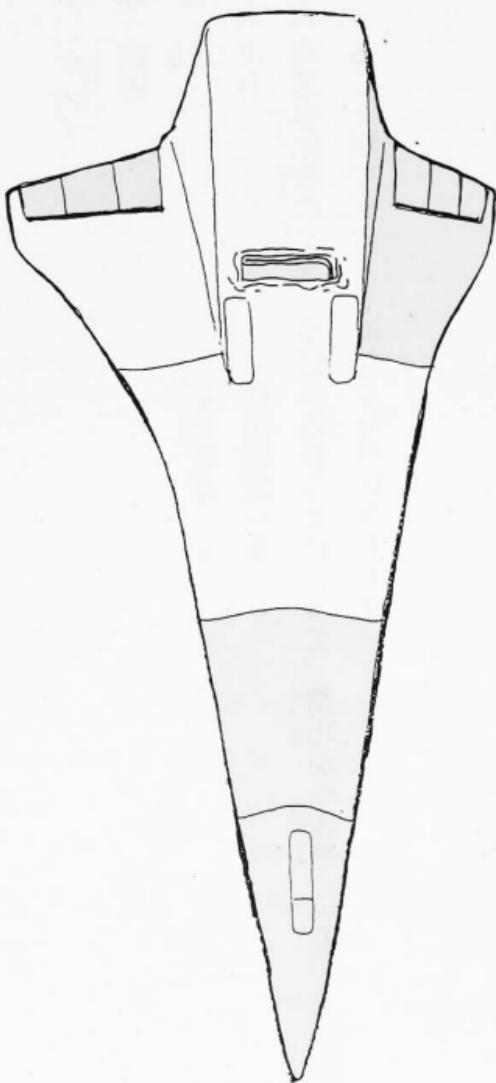
・スナイプ・ガン

分　類：銃器
命中修正：±０　　**射程距離**：４
ダメージ：２Ｄ　　**使用回数**：６
説　明：高速追尾照準ソフトを組み込むことによって、精巧かつ敏速に照準をあわせることができるようになったパレット・ガンです。

・盾

分　　類：なし

命中修正：なし　　射程距離：なし

ダメージ：なし　　使用回数：（特殊）

説　　明：ＳＳＴＯの底部装甲（そうこう）を無理矢理改造した盾（たて）です。この盾を装備していると、前面からの攻撃すべてを盾が引き受けてくれます。盾の防御力は3、ＨＰは20。ＨＰが0になると盾は壊（こわ）れ、ダメージはエヴァにいくようになります。

●状態変化

次のような状態になったとき、シンクロ・レベルが変わる可能性があります。次の状態におちいったら「状態変化表」を振ってください。「状態変化表」は各キャラクターによって異（こと）なります。

・シンジが状態変化表を使う条件……初号機が初めてダメージをくらった
残りHPが5以下になった（判定に＋2）
他のエヴァが倒された（判定に＋6）

シンジの状態変化表（ダイス二個を振り、それに条件の修正を加える）

2……戦意喪失（そうしつ）。シンクロ・レベルが−2。
3〜4…あせる。シンクロ・レベルが−1。
5〜6…変化なし。
7〜9…集中力がアップ。シンクロ・レベルに＋1。

10〜12…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベルに+2。
13以上…異常な興奮状態。シンクロ・レベルに+3。

・レイが状態変化表を使う条件……零号機の残りHPが5以下になった
　アスカが倒された（判定に+2）
　シンジが倒された（判定に+6）

レイの状態変化表（ダイス二個を振り、それに条件の修正を加える）
3以下…気絶する。行動不能になり回収待ち状態に。
4〜5…負傷し、痛みが走る。シンクロ・レベルが−1。
6〜9…変化なし。
10〜14…集中力がアップ。シンクロ・レベルに+1。
15以上…自分が抑えられない。シンクロ・レベルに+3。

・アスカが状態変化表を使う条件……弐号機が初めてダメージをくらった

残りＨＰが５以下になった（判定に＋２）
レイが倒された（判定に＋２）
シンジが倒された（判定に＋４）

アスカの状態変化表（ダイス二個を振り、それに条件の修正を加える）

2………戦意喪失。シンクロ・レベルが－２。
3～4……あせる。シンクロ・レベルが－１。
5～6……変化なし。
7～12……集中力がアップ。シンクロ・レベルに＋１。
13～15……ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベルに＋２。
16………何かがはじけた。シンクロ・レベルに＋３。

●暴走（ぼうそう）

エヴァは暴走すると周囲にあるものすべてを破壊（はかい）しようとします。
まず使徒がいれば使徒を攻撃し、使徒を殲滅（せんめつ）すると仲間であるはずのエヴァを攻撃しま

す。使徒もエヴァもいなければNERV本部を攻撃します。
暴走したエヴァは武器を使わずに素手で攻撃してきますが、相手に隣接するとありったけの行動ポイントを使った倍消費攻撃をします。また、深手を負うと自己修復もしようとするでしょう。
ただし暴走と同時にNERVによって電源コードを切断されるので、暴走したエヴァが活動できるのは一分（6ターン）のみです。
暴走したエヴァはGMが操ります。

●絶対成功と絶対失敗

行動チェックを行なうとき、数値によっては「どうあがいても絶対に成功しない」という場面や「どう転んでも失敗のしようがない」という場面が出てきますが……この場合でも、振ったダイスの目が六ゾロだった場合は「絶対成功」となり、一ゾロだった場合は「絶対失敗」となります。
絶対成功とはどんなに目標とする値が高くとも行動チェックに必ず成功するということで、絶対失敗とはどんなに目標とする値が低くとも行動チェックに必ず失敗するというこ

とです。

能力値チェックのときは2Dで両方とも六や一だった場合、技能チェックのときは3Dで選んだ二つの目が六や一だったときに絶対成功と絶対失敗が適用されます。

戦闘時の命中力判定のときに絶対成功すると、相手の防御力を無視してダメージを与えることができます。

また回避判定のときに絶対失敗するとアンビリカル・ケーブルが切断され、その後（あらゆるエネルギー源を総動員しても）最大で五分しか活動できなくなります。すでにアンビリカル・ケーブルがない場合は防御力が無視されます。

●搭乗者の負傷

エヴァのHPが0になったとき、余ったダメージはエヴァ搭乗者に及びます。

例えば、エヴァのHPが3しか残っていないときに（防御力を差し引いても）7のダメージを受けてしまった場合、余った4ダメージは搭乗者に降りかかってくるのです。

エヴァ搭乗者のHPが0になった場合、重傷を負ったとして意識を失います。どれくらいの怪我を負ったのかはGMが判断してください。

●使徒データの見方

ここではエヴァンゲリオンに登場した使徒の紹介とそのデータ、オリジナル使徒の作り方、使徒の操り方を説明します。

使徒の説明は次のデータで行なわれています。

データ1：形態。どのような外見かを表わすデータです。人型、球型、蜘蛛型といったように大雑把な外見で区別されています。

データ2：近距離の敵に対する攻撃方法です。

データ3：データ2の命中力とダメージです。

データ4：使徒の回避力です。

データ5：前面防御力／背面防御力／ATフィールドを張っているときの防御力を表わします。

データ6：使徒の行動力（行動ポイント値）です。

データ7：遠距離の敵に対する攻撃や、特殊な防御方法などの特殊能力です。

データ8：データ7の説明です。
データ9：使徒のルーチンです。①〜⑤のデータで成り立ちます。
データ10：使徒の弱点です。
データ11：NERVモード時の使徒の回復力です。
データ12：使徒のHP。

●使徒のルーチンについて

使徒は簡単なルーチン（思考）どおりに動きます。ルーチンは①から最大⑤までの行動が決められており、①のルーチンが最優先行動となります。

使徒はまず①の行動をとろうと思い、それが不可能である場合は②の行動を、それも不可能であるならば③の行動を……というように動くのです。

●N2爆雷による影響

ゲームの中でN2爆雷による攻撃を受けると、使徒はHPに必ず20のダメージを受けます。

このダメージは四時間ごとにデータ11の分だけ回復し、ＨＰの上限まで回復すると使徒は再び活動を開始します。

また、Ｎ２爆雷を受けると使徒は「使徒成長表」のとおりに成長します。「使徒成長表」の結果をプレイヤーに知らせる必要はありません。国連軍の攻撃などにより「使徒解析表」を振ることができたときのみ、それに応じてデータを知ることができます。

・使徒成長表（ダイス二個を振る）

2……使徒の行動ポイント（データ6）が＋3される。
3～4…すべての防御力（データ5）があがる。防御力＋2。
5～6…近距離の攻撃能力（データ3）があがる。命中力＋3、ダメージ＋2。
7……変化なし。
8～9…遠距離の攻撃能力（データ8）があがる。射程距離＋2、ダメージ＋3。
10～11…すべての攻撃方法のダメージがあがる。ダメージ＋3。
12……使徒の行動ポイント（データ6）が倍になる。

●使徒の行動（移動）について

使徒はエヴァ同様に、行動ポイントを消費して動きます。ただし、行動ポイントの他に2マス動けるという特典は使徒にはありません。行動ポイントの範囲内でのみ、移動やその他の行動がとれます。

●光球（コア）への攻撃

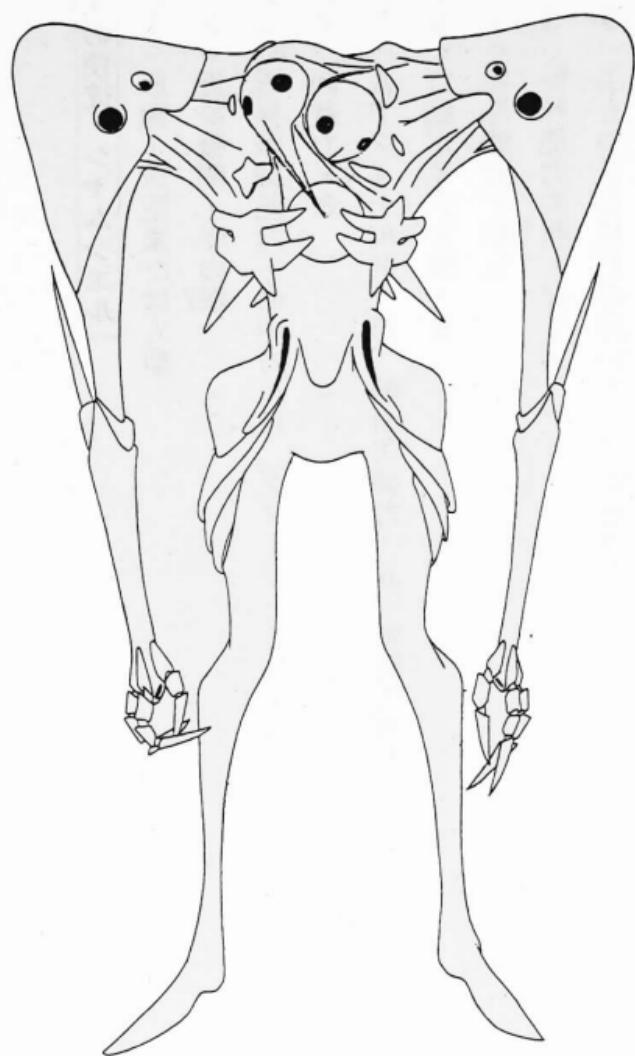
使徒には「光球」と呼ばれる球体の物質がついています。これはすべての使徒にある共通の器官で、これを破壊されると使徒は活動不能となります。

この光球が体外に露出している使徒はこれが弱点となり、この部分を破壊することによって比較的簡単に倒せる可能性がでてきます。

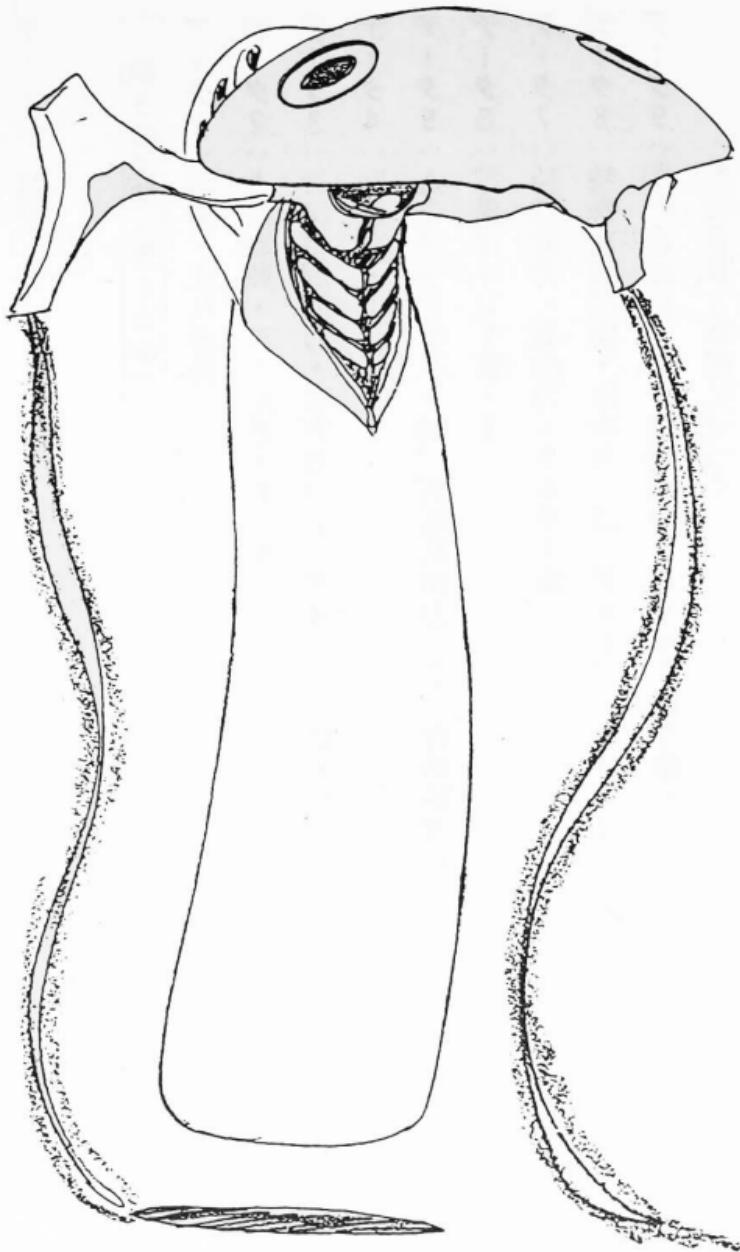
光球を狙って攻撃する場合は命中力に−6のペナルティを負いますが、当たったときのダメージは倍になります。

●使徒図鑑

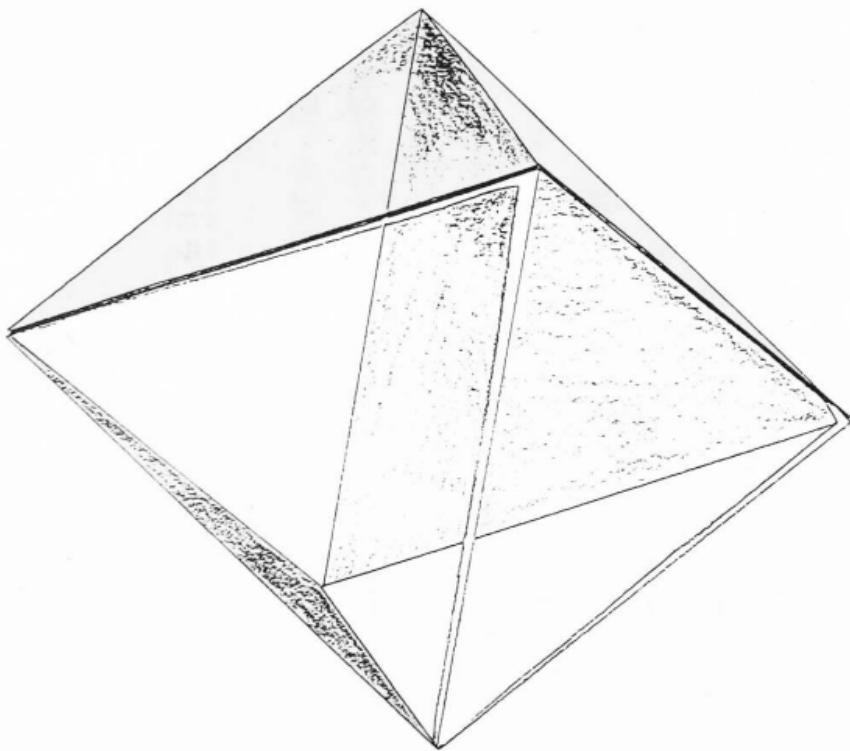
・第3の使徒・サキエル

データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘・主(おも)に肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：10　ダメージ：2D
データ4：回避力・10
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・5、背面防御力・3
データ6：行動ポイント値・3
データ7：特殊攻撃・十字エネルギー光線
データ8：特殊攻撃説明・命中力：10　ダメージ：2D＋3　射程距離：3
データ9：①十字エネルギー光線を一番近いエヴァに一発撃つ
②もっともHPの高いエヴァに近づく
③エヴァに隣接(りんせつ)したら近接戦闘で攻撃
データ10：弱点・前面にある光球

データ11：回復力・2
データ12：HP・25

・第4の使徒・シャムシエル

データ1：形態・魚型または人型
データ2：近接戦闘・光の鞭（むち）
データ3：近接戦闘能力・命中力：12　ダメージ：2D＋3
データ4：回避力・8
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・6、背面防御力・4
データ6：行動ポイント値・2
データ7：特殊能力・なし
データ8：特殊能力説明・なし
データ9：①もっともHPの高いエヴァに近づく
②隣接したエヴァに光の鞭で攻撃
データ10：弱点・前面にある光球

データ11：回復力・2
データ12：HP・40

・第5の使徒・ラミエル

データ1：形態・正八面体
データ2：近接戦闘・シールド・ドリル
データ3：近接戦闘能力・命中力：1　ダメージ：必ず15
データ4：回避力・1
データ5：ATフィールド・20、前面防御力・7、背面防御力・7
データ6：行動ポイント値・1
データ7：特殊能力・高出力エネルギー砲
データ8：特殊攻撃説明・命中力：13　ダメージ：2D＋14　射程距離：10
データ9：①一番近いエヴァに高出力エネルギー砲を撃つ
②NERV本部に近づく
データ10：弱点・特になし

データ11：回復力・1
データ12：HP・10

・第7の使徒・イスラフェル

データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘・肉弾戦闘
データ3：近接戦闘能力・命中力：10　ダメージ：2D＋3
データ4：回避力・9
データ5：ATフィールド・18、前面防御力・5、背面防御力・3
データ6：行動ポイント値・3
データ7：特殊能力・分離・合体（がったい）による不死能力
データ8：特殊能力説明・一体の状態でダメージを受けると二体に分離、二体の状態で両方にダメージを受けると一体に合体し、HPに影響（えいきょう）を与えない
データ9：①ダメージを受けると特殊能力を使う（行動ポイント消費1）
②分離中は、分身のそばからは離れない

③エヴァが隣接していたら近接戦闘

データ10：弱点・分離中、同じターンに前面の光球へ両方ダメージを受ける。その直後の合体で、参加したエヴァ全員から光球にダメージを与えられると活動停止

データ11：回復力・1

データ12：ＨＰ・1

・第9の使徒・マトリエル

データ1：形態・蜘蛛型

データ2：近接戦闘・溶解液

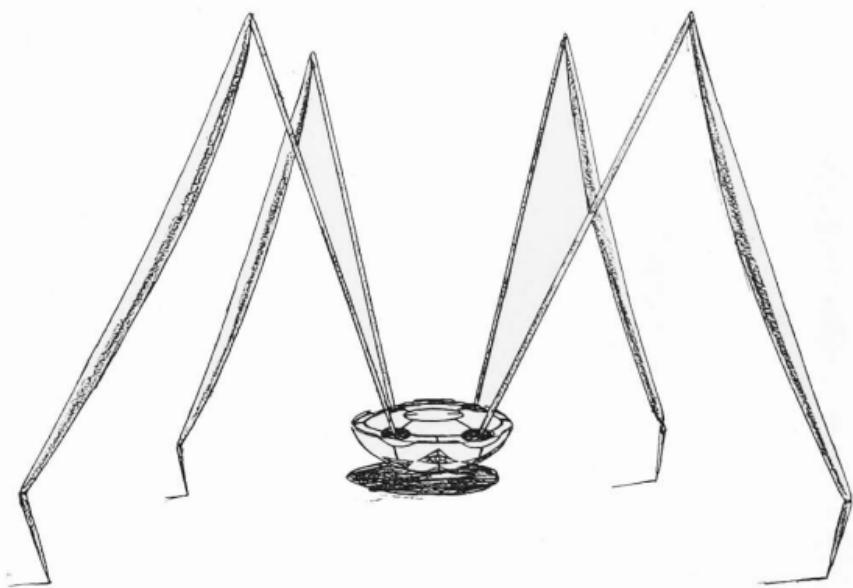
データ3：近接戦闘能力・命中力：1　ダメージ：2Ｄ

データ4：回避力・6

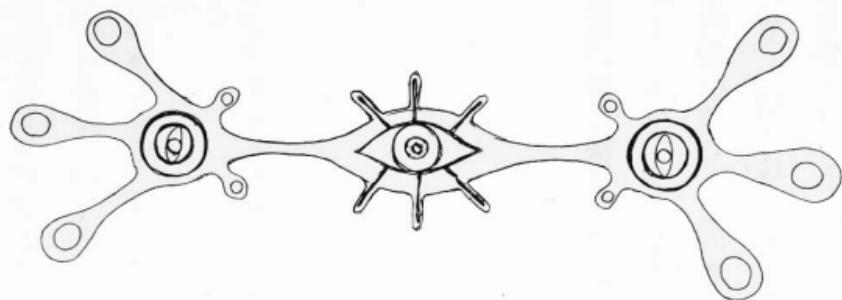
データ5：ＡＴフィールド・15、前面防御力・2、背面防御力・2

データ6：行動ポイント値・2

データ7：特殊攻撃・溶解液を噴射

データ8：特殊攻撃説明・命中力：12　ダメージ：2Ｄ　射程距離：3

データ9：①一番近いエヴァに溶解液を噴射
②射程内にエヴァがいなければエヴァに近づく
データ10：弱点・特になし
データ11：回復力・3
データ12：HP・20

・第10の使徒・サハクイエル

データ1：形態・異形（いぎょう）
データ2：近接戦闘・なし
データ3：近接戦闘能力・なし
データ4：回避力・1
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・5、背面防御力・5
データ6：行動ポイント値・1
データ7：特殊能力・落下
データ8：特殊能力説明・ATフィールドを張って成層圏（せいそうけん）より落下。4ターン目にGMの

定めたポイントに落ちてくる。エヴァが受け止める以外に食い止める方法なし。
食い止められなければゲームオーバー

データ9：①GMの定めた地点に落ちてくる。プレイヤーがエヴァを配置後、GMは落下地点を指し示すこと

データ10：弱点・落下地点にATフィールドを展開できる存在（エヴァ）がいること。

データ11：回復力・1

データ12：HP・15

●数えられぬ使徒（ロスト・ナンバーズ）

・オリジナルの使徒

エヴァンゲリオンに登場する使徒の数は決まっており、本来ならばそれ以外の使徒は登場することがありません。ですが……エヴァンゲリオンに登場した使徒しか使わないとなると、作品に詳しい人なら外見と行動だけで「どの使徒か」が分かってしまい、ゲームの幅が狭くなってしまいます。そこで、『MAGIUS・エヴァンゲリオン』ではGMがオリジナルの使徒を作ってゲームに登場させても良いということにしました。

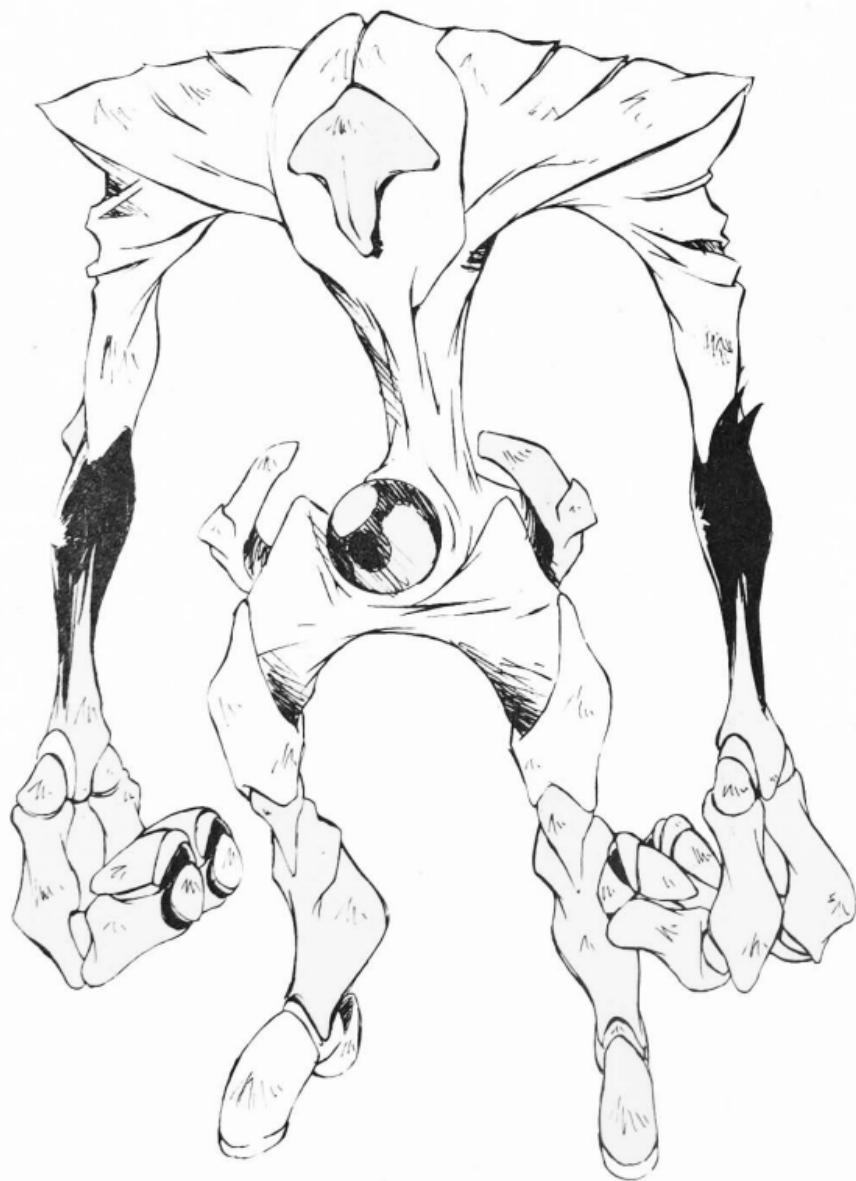
これらオリジナルの使徒は「数えられぬ使徒」として、第何番目という数値をうたれない存在として登場します。
「数えられぬ使徒」たちに制約はありませんので、ＧＭの思いつく限りいろいろな使徒を登場させてください。

・数えられぬ使徒・アドヴァキエル

データ1：形態・水母(くらげ)型
データ2：近接戦闘・主(おも)に肉弾(にくだん)攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：11　ダメージ：2D
データ4：回避力・5
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・2、背面防御力・2
データ6：行動ポイント値・4
データ7：特殊攻撃・高圧エネルギー弾
データ8：特殊攻撃説明・命中力：12　ダメージ：2D　射程距離：8
データ9：①高圧エネルギー弾を一番近いエヴァに一発撃つ
②高圧エネルギー弾を次に近いエヴァに一発撃つ
③高圧エネルギー弾をもっとも遠いエヴァに一発撃つ
④エヴァが隣接(りんせつ)していたら肉弾攻撃
⑤射程(しゃてい)内に何もいなければＮＥＲＶ本部へ向かう
データ10：弱点・特になし

データ11：回復力・1
データ12：HP・45

・数えられぬ使徒・ゼフォン

データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘・主に肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：12　ダメージ：1D
データ4：回避力・12
データ5：ATフィールド・14、前面防御力・4、背面防御力・1
データ6：行動ポイント値・4
データ7：特殊能力・陽子(ようし)エネルギー砲
データ8：特殊能力説明・命中力：10　ダメージ：2D＋2　射程距離：5
データ9：①エヴァと隣接していたら2マス離れる
②射程内にエヴァがいたら陽子エネルギー砲（一体のエヴァに最大二発）
③NERV本部へ向かう

データ10：弱点・前面にある光球
データ11：回復力・2
データ12：ＨＰ・20

・数えられぬ使徒・アタリブ

データ1：形態・恐竜型
データ2：近接戦闘・肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：8　ダメージ：2Ｄ＋8
データ4：回避力・3
データ5：ＡＴフィールド・17、前面防御力・6、背面防御力・3
データ6：行動ポイント値・2
データ7：特殊能力・冷気フィールド
データ8：特殊攻撃説明・3マス以内にいるエヴァは自動的に1ターンにつき1Ｄ＋3ダメージを受ける
データ9：①ＮＥＲＶ本部に近づく

②エヴァが隣接したら肉弾攻撃

データ10：弱点・前面にある光球

データ11：回復力・1

データ12：HP・55

・数えられぬ使徒・アズラエル

データ1：形態・異形（いぎょう）

データ2：近接戦闘・なし

データ3：近接戦闘能力・なし

データ4：回避力・7

データ5：ATフィールド・20、前面防御力・7、背面防御力・3

データ6：行動ポイント値・3

データ7：特殊能力・重力による攻撃

データ8：特殊能力説明・命中力：12　ダメージ：2D＋特殊　射程距離：5　重力による攻撃を受けると2Dのダメージを受けた上に、次の行動ポイントが－1

データ9：①もっともHPの高いエヴァに重力攻撃
②もっともHPの高いエヴァに近づく
③隣接したエヴァに重力攻撃
データ10：弱点・前面の光球
データ11：回復力・2
データ12：HP・35

●マップについて

このゲームではE型装備やG型装備などの水中・空中活動装備がルール化されていません。よってマップの▩部分の崖地帯、□部分の水地帯は入ることができません。
使徒は▩部分の崖地帯にこそ入れませんが、□部分の水地帯には入れる能力を持っています。

のりしろ のりしろ のりしろ のりしろ

使徒

ANGEL EVA-00 EVA-01 EVA-02

ANGEL EVA-00 EVA-01 EVA-02

使徒

起動表

4以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
5～7…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
8～13…通常状態。シンクロ・レベルは2。
14～16…気分が高揚、または興奮状態にある。シンクロ・レベルは3。
17以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは4。

状態変化

状態変化表を振る条件……エヴァが最初にダメージをくらった
残りHPが5以下になった（判定に＋2）
他のエヴァが倒された（判定に＋6）

状態変化表

2………戦意喪失。シンクロ・レベルが－2。
3～4…あせる。シンクロ・レベルが－1。
5～6…変化なし。
7～9…集中力がアップ。シンクロ・レベル＋1。
10～12…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベル＋2。
13以上…異常な興奮状態。シンクロ・レベル＋3。

エヴァ行動表

- **出撃する（自動的成功）**
  Ｅマークの付いているマスから出撃。この行動をとると自動的に行動終了。
- **マップ上を1マス移動する（自動的成功）**
  マップ上を１マス移動する。
- **アイテム・武器の準備をする（自動的成功）**
  携帯している武器やアイテムをいつでも使える状態にする。
- **相手を攻撃する（手持ち武器－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
  手持ち武器技能で相手を攻撃。倍消費するとダメージが倍に。
- **銃を撃つ（銃器－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
  銃器技能で相手を攻撃。倍消費すると命中力が＋4に。
- **アイテムを使う（アイテムによる）**
  準備したアイテムを使う。
- **アイテム・武器をしまう（自動的成攻）**
  準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりする。
- **使徒を抑え込み／目標値：使徒の回避力）**
  使用を抑え込む行動。使徒は移動することができなくなり、回避力－6。
- **ATフィールドを展開する（自動的成功）**
  ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和する。
- **修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）**
  エヴァのHPを5点回復する。

新世紀エヴァンゲリオンRPG

エヴァ搭乗キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
碇シンジ（初号機）

能力値

B：ボディ	9
M：メンタル	7
T：テクニック	8

HP 24

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
手持ち武器	1	テクニック8	9
銃器	2	テクニック8	10
回避	1	テクニック8	9
抑え込み	2	ボディ9	11

現在値	シンクロ・レベル	行動ポイント
	0	−
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	10

精神状態：3
得点：

起動表

5以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
6………コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
7～14…通常状態。シンクロ・レベルは2。
15～17…気分が高揚状態にある。シンクロ・レベルは3。
19以上…深層心理に異常あり。シンクロ・レベルは4。

状態変化

状態変化表を振る条件……残りHPが5以下になった
アスカが倒された（判定に＋2）
シンジが倒された（判定に＋6）

状態変化表

3以下…気絶する。行動不能になり回収待ち状態に。
4～5…負傷し、痛みが走る。シンクロ・レベルが－1。
6～9…変化なし。
10～14…集中力がアップ。シンクロ・レベル＋1。
15以上…自分が押えられない。シンクロ・レベル＋3。

エヴァ行動表

- **出撃する（自動的成功）**
  Eマークの付いているマスから出撃。この行動をとると自動的に行動終了。
- **マップ上を1マス移動する（自動的成功）**
  マップ上を1マス移動する。
- **アイテム・武器の準備をする（自動的成功）**
  携帯している武器やアイテムをいつでも使える状態にする。
- **相手を攻撃する（手持ち武器－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
  手持ち武器技能で相手を攻撃。倍消費するとダメージが倍に。
- **銃を撃つ（銃器－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
  銃器技能で相手を攻撃。倍消費すると命中力が＋4に。
- **アイテムを使う（アイテムによる）**
  準備したアイテムを使う。
- **アイテム・武器をしまう（自動的成功）**
  準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりする。
- **使徒を抑え込む（抑え込み／目標値：使徒の回避力）**
  使徒を抑え込む行動。使徒は移動することができなくなり、回避力－6。
- **ATフィールドを展開する（自動的成功）**
  ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和する。
- **修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）**
  エヴァのHPを5点回復する。

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

エヴァ搭乗キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名

綾波レイ（零号機）

能力値

B：ボディ	7
M：メンタル	9
T：テクニック	7

HP 17

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
手持ち武器	1	テクニック7	8
銃器	1	テクニック7	8
回避	2	テクニック7	9
抑え込み	1	ボディ7	8

現在値	シンクロ・レベル	行動ポイント
	0	—
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	10

精神状態：3

得点：

起動表

5以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
6～8…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
9～11…通常状態。シンクロ・レベルは2。
12～15…ベストコンディション。シンクロ・レベルは3。
16以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは4。

状態変化

状態変化表を振る条件……エヴァが最初にダメージをくらった
残りHPが5以下になった(判定に+2)
レイが倒された(判定に+2)
シンジが倒された(判定に+4)

状態変化表

2………戦意喪失。シンクロ・レベルが−2。
3～4…あせる。シンクロ・レベルが−1。
5～6…変化なし。
7～12…集中力がアップ。シンクロ・レベル+1。
13～15…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベル+2。
16………何かがはじけた。シンクロ・レベル+3。

エヴァ行動表

- **出撃する（自動的成功）**
  Eマークの付いているマスから出撃。この行動をとると自動的に行動終了。
- **マップ上を1マス移動する（自動的成功）**
  マップ上を1マス移動する。
- **アイテム・武器の準備をする（自動的成功）**
  携帯している武器やアイテムをいつでも使える状態にする。
- **相手を攻撃する（手持ち武器—武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
  手持ち武器技能で相手を攻撃。倍消費するとダメージが倍に。
- **銃を撃つ（銃器—武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
  銃器技能で相手を攻撃。倍消費すると命中力が+4に。
- **アイテムを使う（アイテムによる）**
  準備したアイテムを使う。
- **アイテム・武器をしまう（自動的成功）**
  準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりする。
- **使徒を抑え込む（抑え込み／目標値：使徒の回避力）**
  使徒を抑え込む行動。使徒は移動することができなくなり、回避力−6。
- **ATフィールドを展開する（自動的成功）**
  ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和する。
- **修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）**
  エヴァのHPを5点回復する。

新世紀エヴァンゲリオンRPG

エヴァ搭乗キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名

惣流・アスカ・L(弐号機)

能力値

B:ボディ	10
M:メンタル	12
T:テクニック	8

HP 20

技能名(専門)

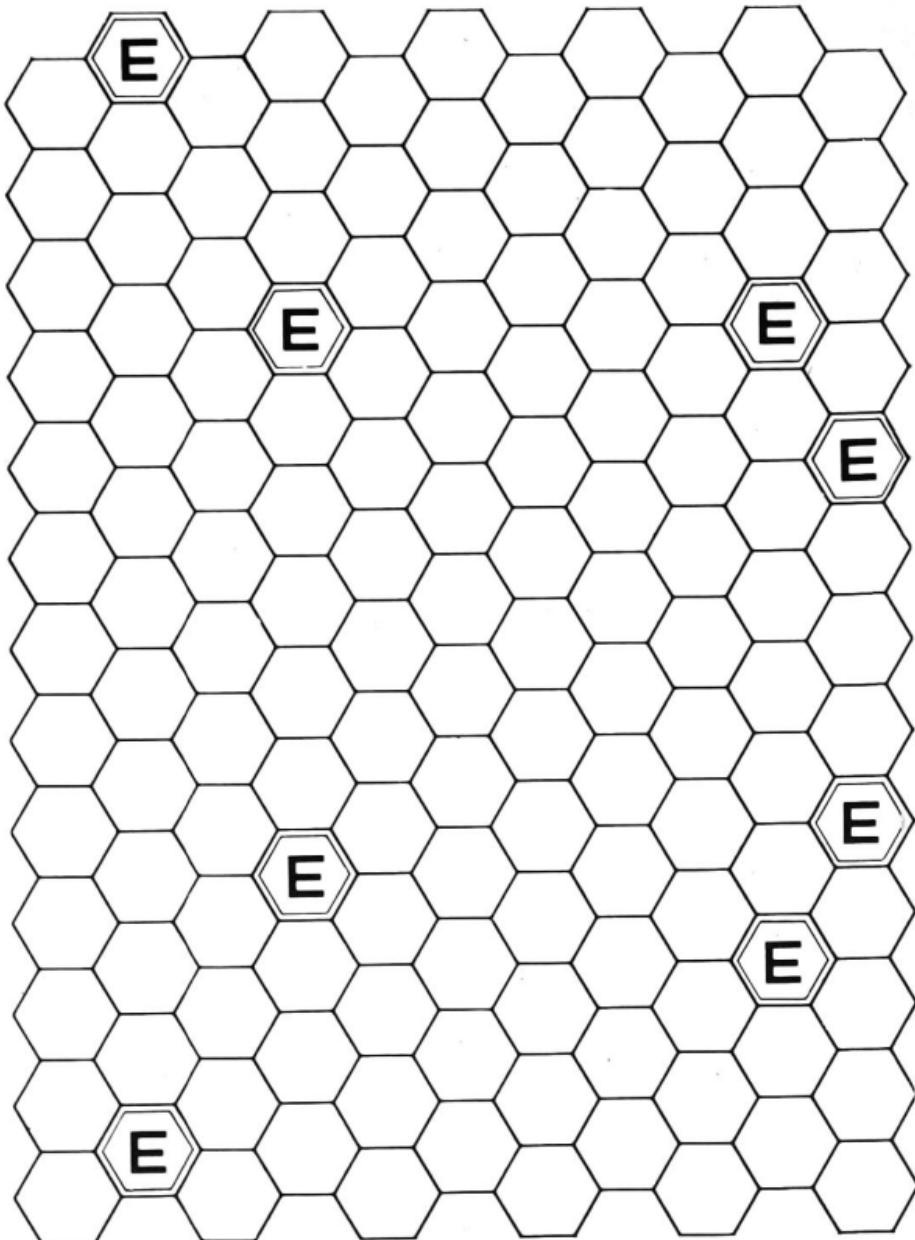
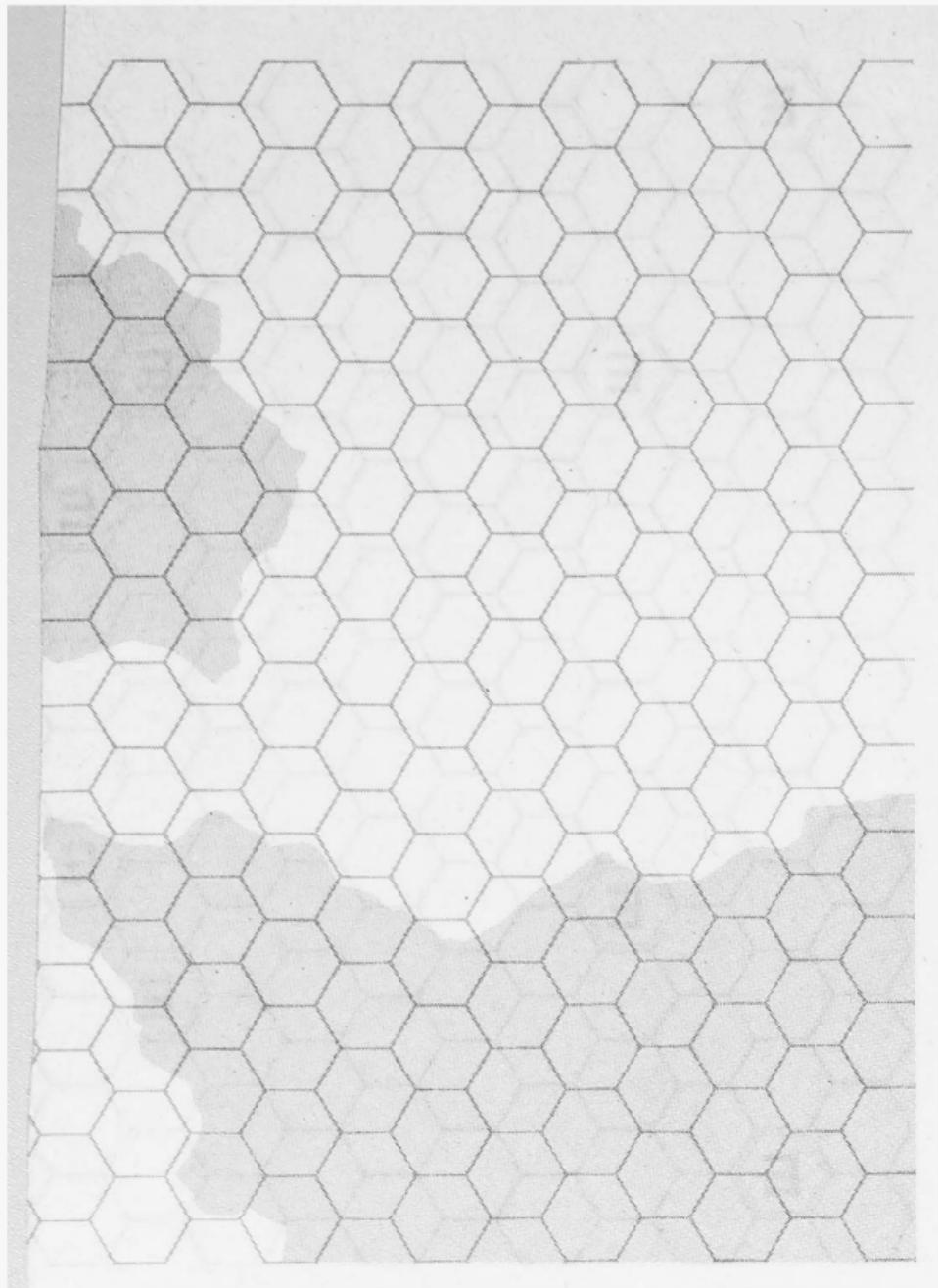
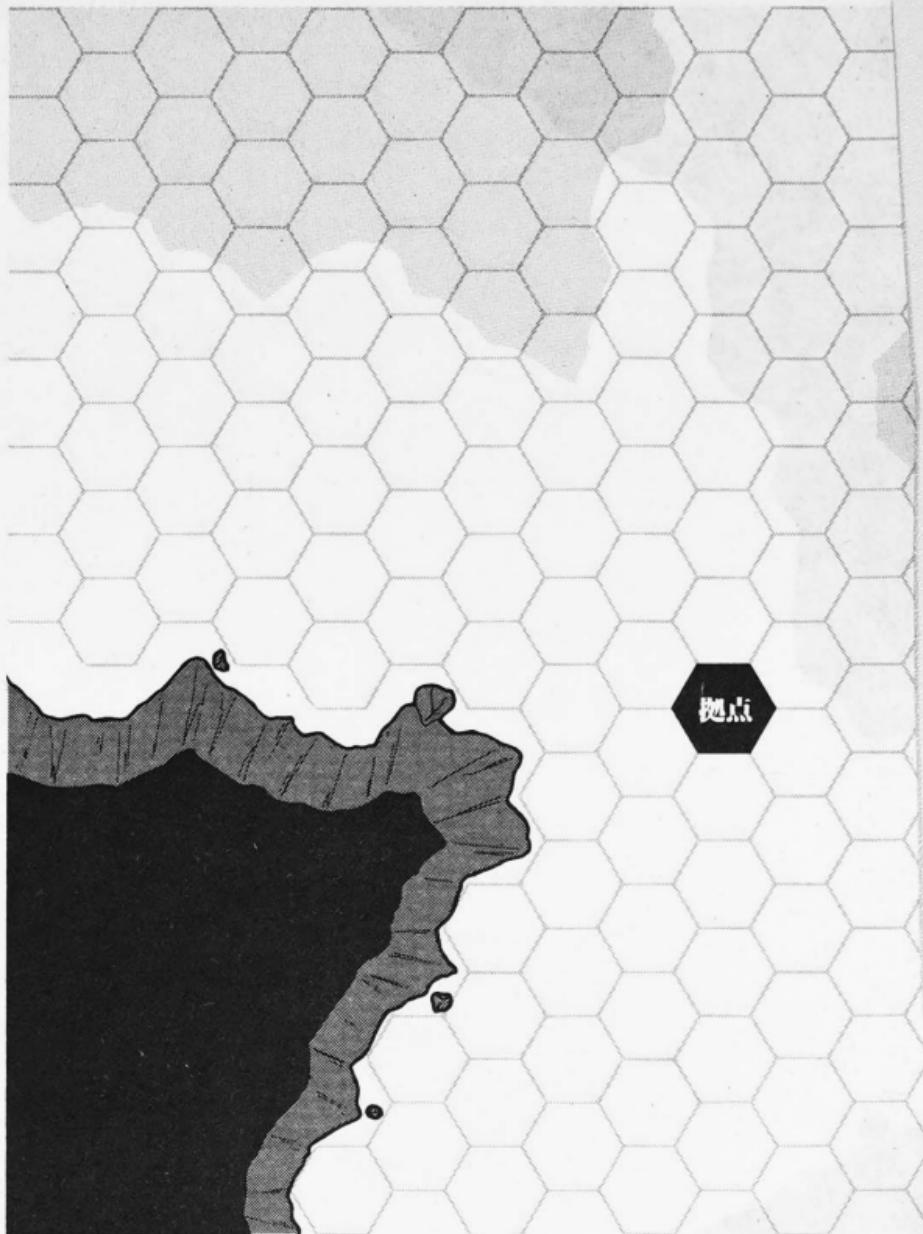
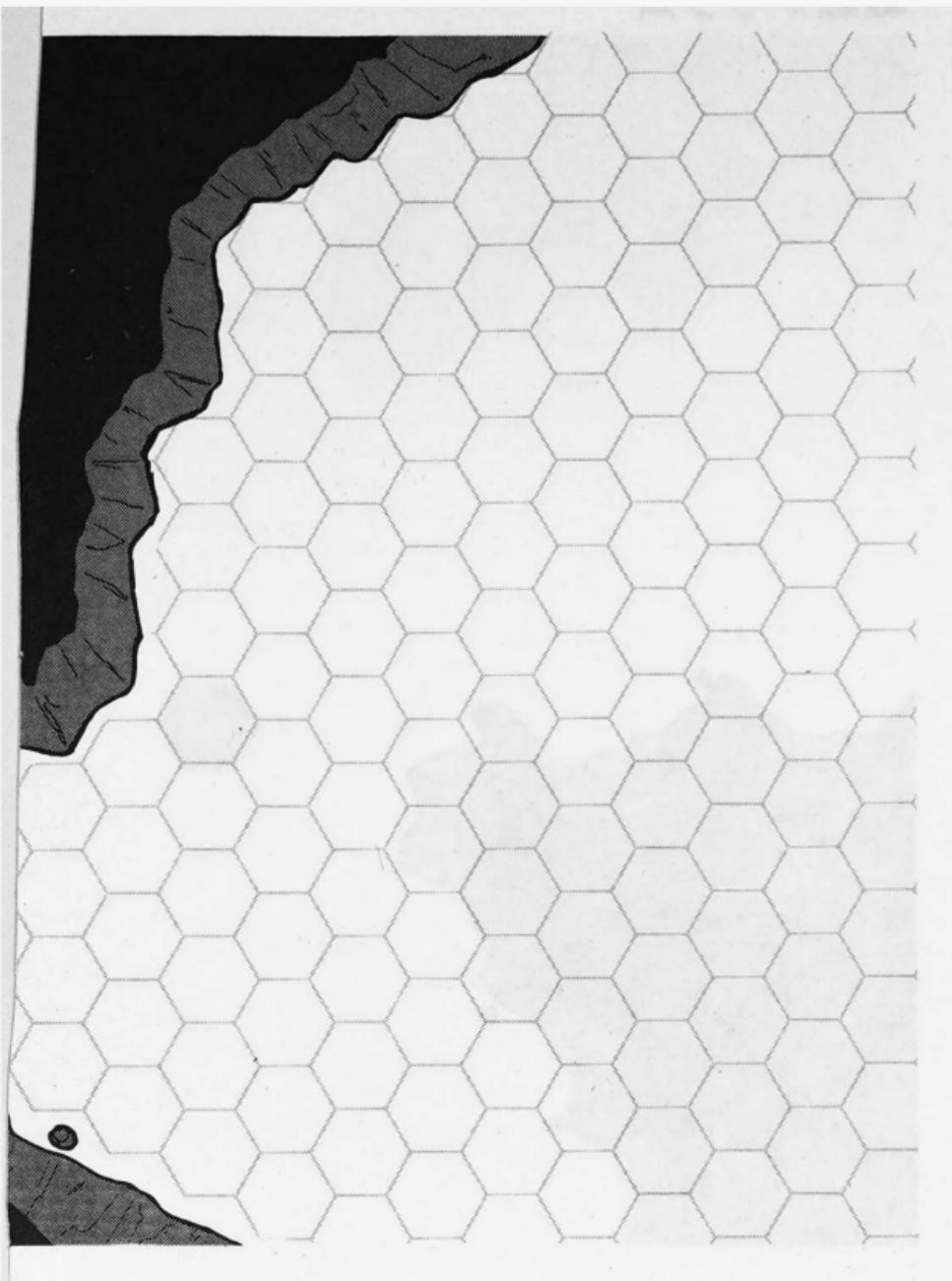
技能名	レベル	関連能力値	合計
手持ち武器	2	テクニック8	10
銃器	2	テクニック8	10
回避	1	テクニック8	9
抑え込み	1	ボディ10	11

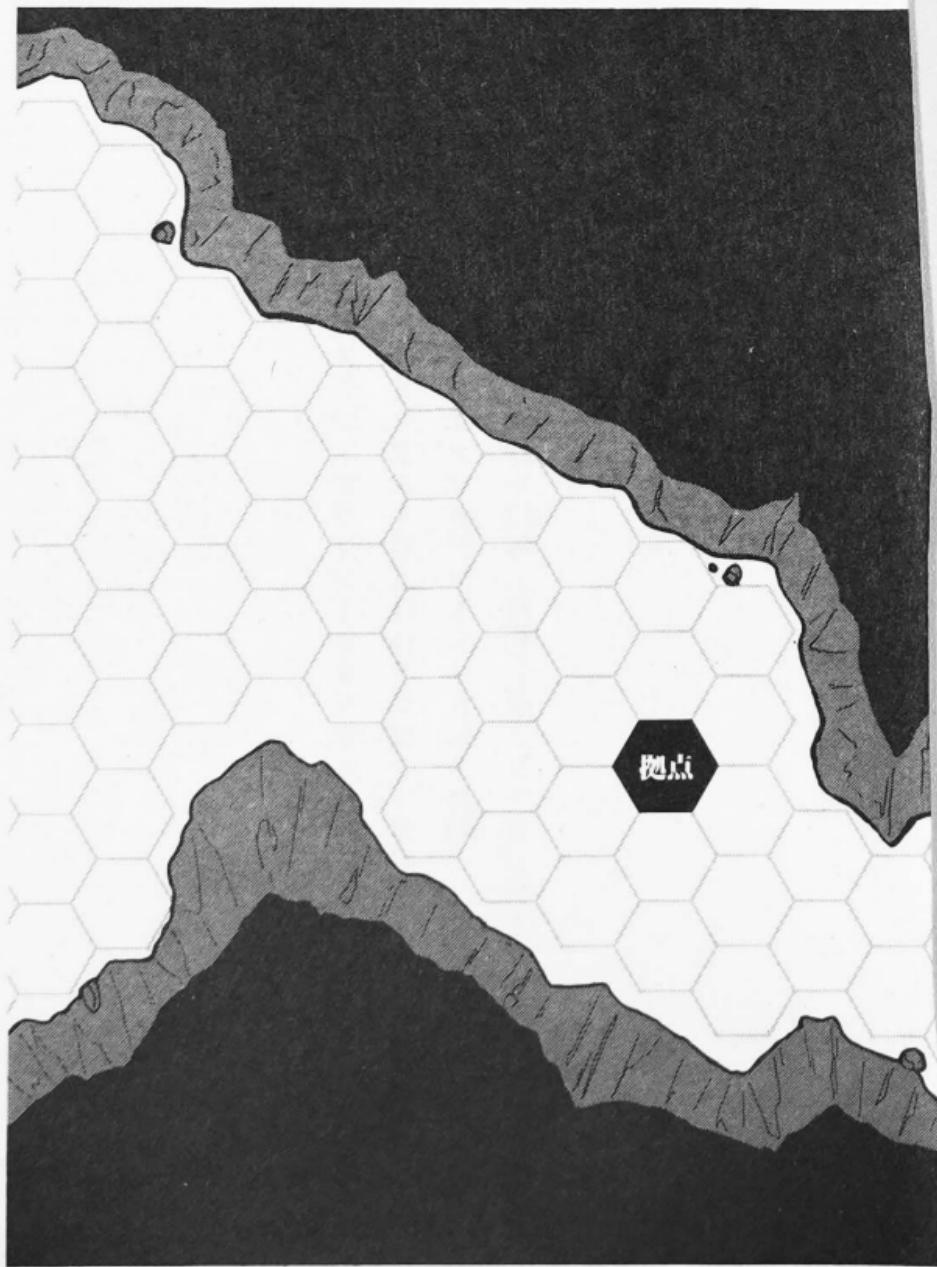
現在値	シンクロ・レベル	行動ポイント
	0	—
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	10

精神状態:3

得点:

E
E
NERV
本部
E
E

E
E
E
E
E
E
E
E

戦闘マップA

戦闘マップB

初出

「欲望と結末と」　月刊ドラゴンマガジン１９９６年４月号
「逆襲のエヴァ」　ＲＰＧドラゴン９号（月刊ドラゴンマガジン１９９６年５月号増刊）
「絆の銃弾」　月刊ドラゴンマガジン１９９６年７月号
「見えざる侵入者」　ＲＰＧドラゴン13号（月刊ドラゴンマガジン１９９７年７月号増刊）
　＋書き下ろし
「宇宙からの挑戦」　書き下ろし

富士見
DRAGON BOOK
236

使徒、撃滅！
—MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集—

●

平成９年９月30日　初版発行

●

著者＝泥士朗／深海工房
発行者＝福田全孝

●

発行所＝富士見書房
東京都千代田区富士見1-12-14
電話　営業部　03(3238)8531
　　　編集部　03(3238)8588
〒102　振替　00170-5-86044
印刷所＝旭印刷
製本所＝多摩文庫
装幀者＝DESIGN STUDIO WIDE
PRINTED IN JAPAN
ISBN4-8291-4344-4 C0176

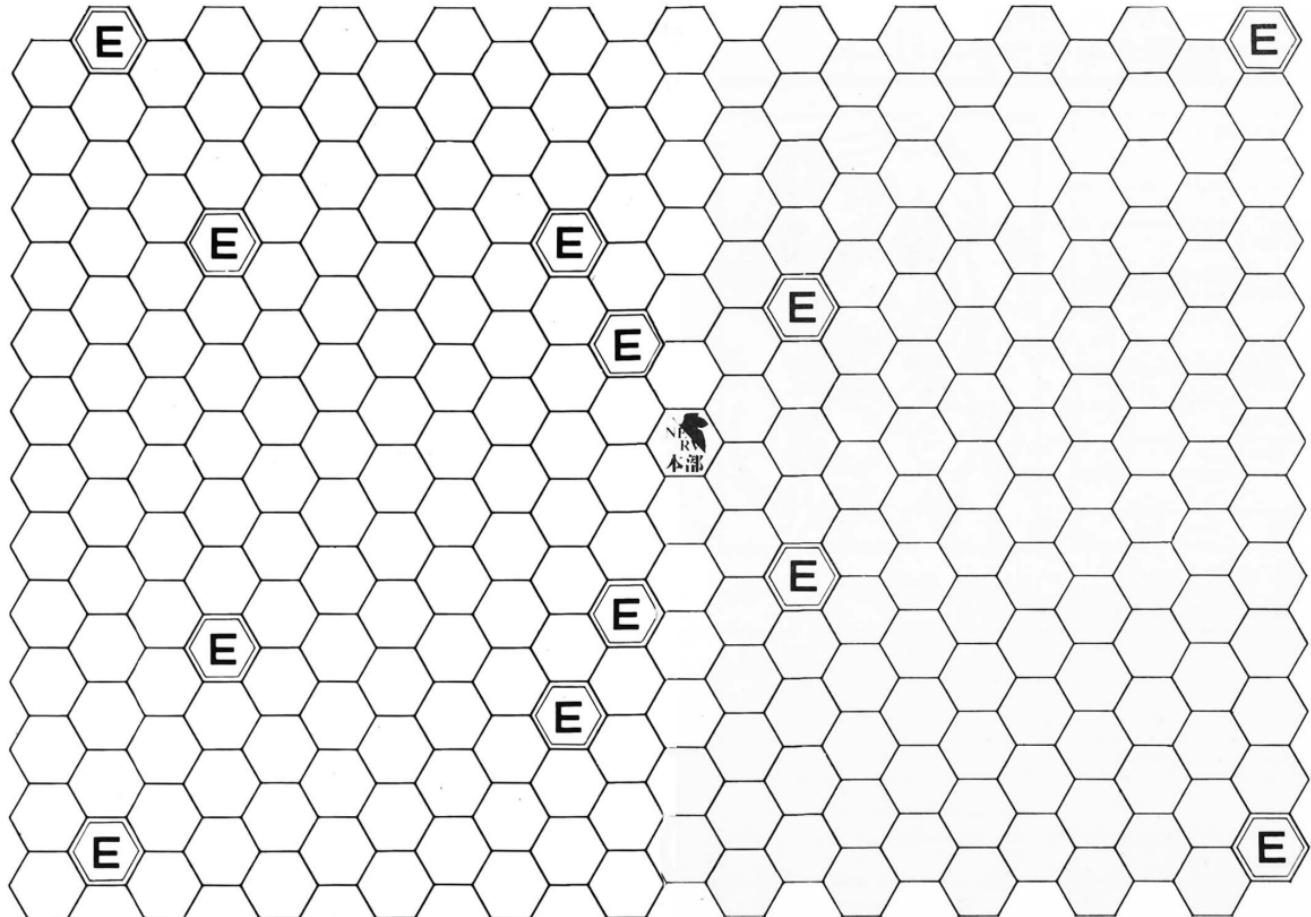
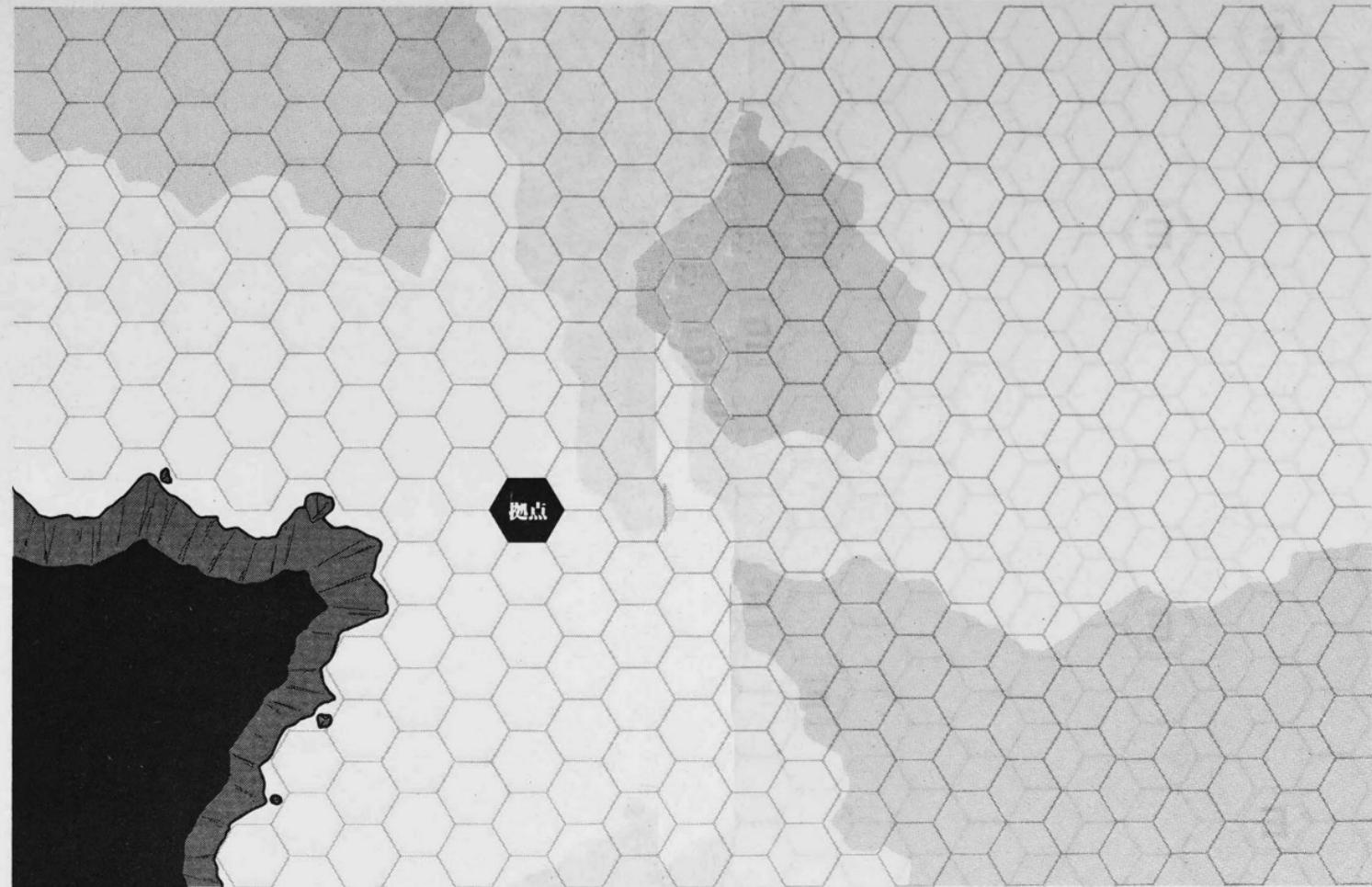
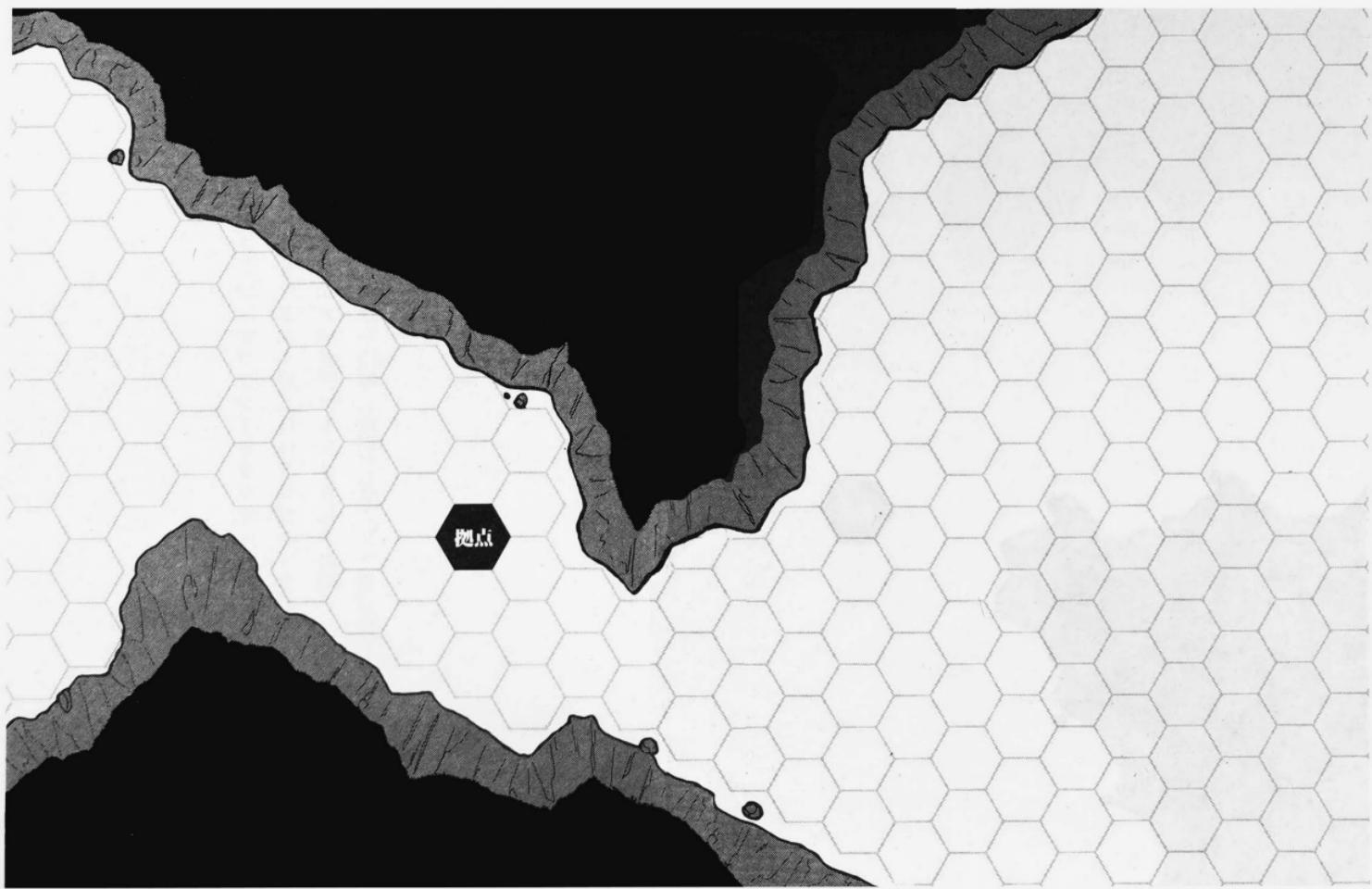
富士見ドラゴンブック

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ

使徒接近！

泥士朗/深海工房

人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のRPG第２弾！　キミは、エヴァのパイロットとなって、第３新東京市で巻き起こる出来事を解決していくのだ。ミサトたちと過ごすハチャメチャな生活から、使徒とのダイナミックな戦闘まで、エヴァンゲリオンの魅力がぎっしり。さあキミだけのエヴァを体験しよう！

「新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧⅡ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

E
E
E
E
E
E
NERV
本部
E
E
E
E
E
E

戦闘マップA

戦闘マップB

拠点

カバー原画/佐伯昭志
仕上げ/濱谷美穂子

MAGIUS Multiple Assignable Game Interface for Universal System
[富士見汎用システム]

使徒、撃滅！

MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集

泥士朗/深海工房

富士見文庫

富士見ドラゴンブック 13-26 ¥620

使徒、撃滅！ MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集 泥士朗/深海工房 富士見文庫

ISBN4-8291-4344-4
C0176 ¥620E
定価：本体620円（税別）
9784829143445
1920176006202

ひとつのルールで無限の可能性……それが

シンクロテスト中に現れた使徒反応。原因調査のため、三人まとめて監視する事になり、ミサトの家で同居を始めたシンジ・レイ・アスカ。彼らに何が起きたのか？　使徒の脅威が三人に迫る！「決戦！第３新東京市」を「使徒接近！」に対応させた、追加ルールとサンプルリプレイを加えて、パワーアップしたリプレイ集。

ひとつのルールで無限の可能性……それが

シリーズ

- ●MAGIUSスタートブック
- ●新世紀エヴァンゲリオンRPG決戦！第3新東京市
- ●新世紀エヴァンゲリオンRPGII 使徒接近！
- ●MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集
  使徒、撃滅！
- ●スレイヤーズRPG
  ナーガ様といっしょ♡
  だんぢょん大作戦！
  入門！リナの魔法教室
  聖王都あどべんちゃあ
  お宝くえすと
- ●MAGIUSスレイヤーズRPGリプレイ集
  ナーガ様がいっぱい
- ●天地無用！RPG
  天地争奪戦
  騒動無用！
  天地無用！in LOVE RPG
  魔法少女プリティサミーRPG
- ●MAGIUS天地無用！RPGリプレイ集
  天地無用！漂流記
- ●MAZE☆爆熱時空RPG
- ●それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG ゲットレディ、GO！
- ●セイバーマリオネットRPG ぼくだけのアリシア
- ●空想科学MAGIUS町内防衛隊RPG
- ●魔法学園LUNAR！RPG

ある日の放課後…

「こう？」

「そうスパッとね！」

「ミサトさん…
何かしました…？」

「…ちょっちね…」

富士見ドラゴンブック236

使徒、撃滅!

MAGIUS 新世紀エヴァンゲリオンRPGリプレイ集

泥士朗/深海工房

富士見文庫